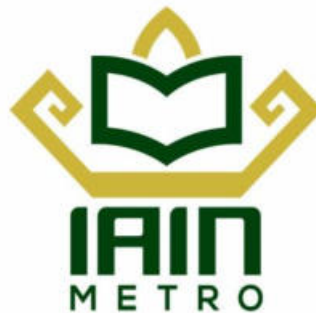


**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ  
MADRASAH ALIYAH NURUL ‘ULUM KOTA GAJAH**

**TESIS**

Diajukan Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister dalam Bidang  
Pendidikan Agama Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam



Oleh:

**Afifuddin Ahmad Robbani**  
**NIM. 2171010042**

**PASCASARJANA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**1444 H/2023 M**

**TESIS**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ  
MADRASAH ALIYAH NURUL ‘ULUM KOTA GAJAH**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Magister Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam

Oleh  
Afifuddin Ahmad Robbani  
NPM. 2171010042

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Pembimbing I : Dr. Zainal Abidin, M. Ag  
Pembimbing II : Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd.

**PROGRAM PASCASARJAN (PPs)  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
METRO-LAMPUNG  
1444 H/ 2023 M**

**ABSTRAK**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT-BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH NURUL ‘ULUM KOTA GAJAH**

**Oleh:**  
**AFIFUDDIN AHMAD ROBBANI**

---

---

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk (1) mengetahui kebutuhan siswa dan guru Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* (2) mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah (3) mengetahui kelayakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau R&D (*Research and Development*) yang dilakukan dengan model 4D oleh Thiagarajan yang terdiri dari tahap *define* (pendefinisian), *design* (*perancangan*), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebar luasan). Lembar instrument yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar analisis kebutuhan siswa dan guru, lembar validasi ahli materi, ahli bahasa dan ahli teknologi, angket respon siswa pada uji coba skala kecil dan Lembar Hasil Belajar (TBH) berupa *pretest* dan *posttest* pada uji coba skala besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan pengembangan hasil validasi ahli terhadap produk yang dikembangkan yaitu rata-rata prosentase sebesar 90.3 % dengan tingkat validasi sangat valid. Hasil kemenarikan buku berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas XI terhadap penggunaan bahan ajar digital diperoleh skor 81.6% dengan kriteri sangat menarik. berdasarkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul melalui soal *pretest* dan *posttest* diperoleh tingkat *different* sebesar 7,84. Selain itu diketahui juga bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $5,23 (t \text{ hitung}) \geq 2,06 (t \text{ tabel})$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* untuk kelas XI.

**Kata Kunci : Bahan Ajar Digital, Pengembangan, Akidah Akhlak, *Project Based Learning*.**

**ABSTRACT**  
**DEVELOPMENT OF PROJECT-BASED LEARNING DIGITAL TEACHING**  
**MATERIALS IN THE SUBJECT OF AQIDAH AKHLAQ MADRASAH**  
**ALIYAH NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

---

---

This research was conducted with the aim of (1) knowing the needs of students and teachers of Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum for the development of digital teaching materials based on Project Based Learning (2) developing digital teaching materials based on Project Based Learning on Akidah Akhlak subjects at Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah (3) determines the feasibility of digital teaching materials based on Project Based Learning in the Akidah Akhlak subject at Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah

This research is a research and development or R&D (Research and Development) carried out using the 4D model by Thiagarajan which consists of define, design, develop and disseminate stages. The instrument sheets used in this study were student and teacher needs analysis sheets, material expert validation sheets, linguists and technology experts, student response questionnaires on small-scale trials and Learning Results Sheets (TBH) in the form of pretest and posttest on large-scale trials. .

The results showed that the level of feasibility of developing the results of expert validation of the product being developed was an average percentage of 90.3% with a very valid validation level. The results of the book's attractiveness based on the results of the field trial assessment of class XI students on the use of digital teaching materials obtained a score of 81.6% with very interesting criteria. based on student learning outcomes before and after using the module through pretest and posttest questions, a different level of 7.84 was obtained. In addition, it is also known that  $t_{count} > t_{table}$  or  $5.23 (t_{count}) \geq 2.06 (t_{table})$ . So it can be concluded that the teaching materials developed were able to improve student learning outcomes and there was a significant influence on improving student learning outcomes in the Akidah Akhlak lesson by using Project Based Learning digital teaching materials for class XI.

**Keywords: Digital Teaching Materials, Development, Akidah Akhlak, Project Bades Learning.**





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507 Fax (0725) 47298; Website: [www.pps.metrouniv.ac.id](http://www.pps.metrouniv.ac.id) email: [ppsiainmetro@metrouniv.ac.id](mailto:ppsiainmetro@metrouniv.ac.id)

**PERSETUJUAN AKHIR TESIS**

Nama : AFIFUDDIN AHMAD ROBBANI  
NPM : 2171010042  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Zainal Abidin, M.Ag Pembimbing I		2/8/2023
Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd Pembimbing II		1/08/2023

Mengetahui  
Ketua Jurusan PAI



**Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag**  
NIP.197503012005012003





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jl. Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507. Fax (0725) 47298. Website: [www.pps.metrouniv.ac.id](http://www.pps.metrouniv.ac.id) email: [ppsiainmetro@metrouniv.ac.id](mailto:ppsiainmetro@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN UJIAN TESIS**

Tesis dengan Judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS PROJECT BASED LEARNING** PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK MADRASAH ALIYAH NURUL ULUM KOTA GAJAH yang ditulis oleh AFIFUDDIN AHMAD ROBBANI dengan NPM. 2171010042, Program Studi: Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam Sidang *Ujian Tesis/ Monaqosyah* tesis pada Program Pascasarjana (PPs) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, pada hari Jum'at/Tanggal 07 Juli 2023.

**TIM PENGUJI**

Dr. Mukhtar Hadi, M.Si  
Ketua

(.....)

Dr. Ahmad Zumaro, MA  
Penguji Utama/Penguji Tesis I

(.....)

Dr. Zainal Abidin, M.Ag  
Pembimbing I/Penguji/Penguji Tesis II

(.....)

Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd  
Pembimbing II/Penguji Tesis III

(.....)

Indah Eftanastarini, M.Pd  
Sekretaris Sidang

(.....)

Direktur



**Dr. Mukhtar Hadi, M.Si**  
NIP. 19730710 199803 1 003

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Afifuddin Ahmad Robbani  
NIM : 2171010042  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan Bahwa Tesis ini secara keseluruhan adalah asli penelitian saya kecuali bagian – bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pencabutan gelar. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Metro,

Yang menyatakan



**Afifuddin Ahmad Robbani**  
NPM. 2171010042

## PEDOMAN TRANSLITERASI

### A. Huruf Arab dan Latin

Huruf Arab	Huruf Latin
ا	Tidak dilambangkan
ب	B
ت	T
ث	ṡ
ج	J
ح	ḥ
خ	Kh
د	D
ذ	Ẓ
ر	R
ز	Z
س	S
ش	Sy
ص	ṣ
ض	ḍ

Huruf Arab	uruf Latin
ط	Tidak dilambangkan
ظ	ṭ
ع	z
غ	....'....
ف	g
ق	f
ك	k
ل	l
م	m
ن	n
و	w
ه	h
ه	..'
ء	y
ي	k

### B. Maddah atau Vokal Panjang

اَ	= a	كَتَبَ	kataba
اِ	= i	سُئِلَ	su'ila
اُ	= u	يَذْهَبُ	yazhabu
اَيَّ	= ai	كَيْفَ	kaifa
اَوْ	= au	حَوْلَ	haua

## KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, atas Taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini. Penulisan tesis ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan program Strata Dua (S2) program pascasarjana IAIN Metro guna memperoleh gelar M.Pd.

Dalam upaya penyelesaian tesis ini, Penulis telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karenanya penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA rektor IAIN Metro.
2. Dr. Muktar Hadi, M.Si. Direktur Pascasarjana AIN Metro.
3. Dr. Sri Andri Astuti, M. Ag, Kaprodi Pendidikan Agama Islam Pacasarjana IAIN Metro.
4. Dr. Zainal Abidin, M. Ag, dan Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd. Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk mengarahkan dan memberikan bimbingan kepada penulis.
5. Bapak Ibu Dosen/ Karyawan Pascasarjan IAIN Metro yang telah menyediakan waktu dan membekali ilmu pengetahuan kepada Penulis.
6. Serta teman-teman dan pihak lain yang telah membantu dalam penelitian ini.

Kritik dan saran demi perbaikan tesis ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada. Semoga tesis ini bermanfaat dan memberi arti yang berguna bagi kita semua.

Metro, Juni 2023

Penulis



**AFIFUDDIN AHMAD ROBBANI**  
**NPM. 2171010042**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Penelitian terdahulu yang Relevan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Teori Pengembangan Bahan Ajar.....</b>	<b>19</b>
1. Pengertian Pengembangan Bahan Ajar .....	19
2. Macam-macam Pengembangan Bahan Ajar Digital.....	22
3. Tahapan Pengembangan Bahan Ajar Digital 4D.....	23
<b>B. Bahan Ajar Digital Akidah Akhlak.....</b>	<b>29</b>
1. Pengertian Bahan Ajar .....	29
2. Bahan Ajar Digital.....	31
a. Pengertian Bahan Ajar Digital .....	31

b. Teori <i>Project Based Learning</i> .....	33
3. Pengertian Akidah Akhlak.....	39
a. Pengertian Akidah.....	39
b. Pengertian Akhlak.....	41
c. Ruang Lingkup Akidah Akhlak .....	43
d. Bahan Ajar Akidah Akhlak berbasis <i>PjBL</i> .....	45

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian Penelitian.....	47
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	47
C. Sumber Data.....	52
1. Sumber Data Primer.....	53
2. Sumber Data Sekunder.....	54
D. Teknik Pengumpulan Data.....	54
1. Metode Observasi.....	55
2. Metode Wawancara.....	56
3. Angket (Kuisisioner) .....	57
4. Metode Dokumentasi.....	57

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	62
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	62
a. Sejarah Singkat MA Nurul ‘Ulum Kotagajah.....	62
b. Visi dan Misi MA Nurul ‘Ulum Kotagajah.....	63
c. Identitas Sekolah MA Nurul ‘Ulum Kotagajah.....	64
d. Kondisi MA Nurul ‘Ulum Kotagajah.....	64
e. Daftar Tenaga Ajar MA Nurul ‘Ulum Kotagajah... ..	66
f. Denah Lokasi MA Nurul ‘Ulum Kotagajah....	67
2. Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru.....	70
a. Hasil Analisis Kebutuhan Siswa.....	70
b. Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	73
3. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk .....	74
a. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	77
b. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	79

c. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan).....	80
d. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan) .....	86
4. Deskripsi Hasil Kelayakan Pengembangan .....	88
a. Kelayakan Produk.....	88
1) Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	89
2) Hasil Validasi Ahli Materi.....	91
3) Hasil Validasi Ahli Teknologi.....	93
b. Hasil Belajar Yang diperoleh Siswa.....	98
1) Hasil <i>Pre test</i> Siswa .....	99
2) Hasil Post Test Siswa .....	100
B. Analisis pengembangan .....	105
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan Hasil Pengembangan.....	108
B. Saran Kajian Pengembangan.....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR GAMBAR

01 :	Tahapan Pengembangan 4D.....	1.0
02 :	Langkah Penelitian ADDIE .....	1.1
03:	Tahapan PjBL Menurut George Lucas Educational Foundation .....	1.2
04 :	Denah Lokasi MA Nurul ‘Ulum Kotagajah.....	4.1
04:	Kode QR untuk mengakses buku digital Akidah Akhlak berbasis <i>Project Based Learning</i> .....	4.2
05:	Kartu Bahan Ajar ber QR code serta Link untuk akses buku digital ...	4.3
06:	Foto dokumentasi mengisi angket kuisioner analisis kebutuhan .....	4.4
07:	Foto wawancara dengan kepala Madrasah MA Nurul ‘Ulum.....	4.5
08:	Foto Uji coba Produk skala kecil Bahan Ajar Digital.....	4.6
09:	Foto uji Coba Skala Besar Bahan Ajar Digital .....	4.7
10:	Foto halaman MA Nurul ‘Ulum Kotagajah .....	4.8
11:	Foto gerbang masuk MA Nurul ‘Ulum Kotagajah .....	4.9

## DAFTAR TABEL

01 :	Daftar Responden Siswa Analisis Kebutuhan.....	1.1
02 :	Hasil Analisis Kebutuhan Siswa .....	1.2
03:	Kriteria Prosentase Analisis Kebutuhan.....	1.3
04 :	Skala Penilaian Validator .....	3.2
04:	Kriteria Kelayakan Validator .....	3.3
05:	Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....	3.4
06:	Kriteria Uji Kemenarikan.....	3.5
07:	Keadaan Sarana dan Prasarana MA Nurul ‘Ulum Kotagajah .....	4.0
08:	Daftar tenaga pengajar MA Nurul ‘Ulum .....	4.0
09:	Bahan Ajar Akidah Akhlak sbelum dikembangkan .....	4.1
10:	Nilai <i>Pre Test</i> kelas XI sebelum menggunakan produk.....	4.2
11:	Unit-unit Materi dalam bahan ajar digital Akidah Akhlak .....	4.3
12:	Rencana pengembangan.....	4.4
13:	<i>Learning stages</i> Kompetensi Dasar dan Indikator pencapaian .....	4.5
14:	Penyajian keseluruhan Komponen buku digital Akidah Akhlak .....	4.6
15:	Kualifikasi tingkat validitas berdasarkan prosentase .....	4.7
16:	Kriteria penskoran angket validasi semua ahli.....	4.8
17:	Hasil Validasi Ahli bahasa bahan ajar digital .....	4.9
18:	Distribusi frekuensi mapel Akidah Akhlak terhadap bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> .....	4.10
19:	Kritik dan saran ahli bahasa dan guru Mapel Akidah Akhla terhadap bahan ajar digital .....	4.11
20:	Hasil validasi ahli materi bahan ajar digital .....	4.12
21:	Daftar Responden Uji Lapangan .....	4.19
22:	Analisis Prosentase respon siswa terhadap kemenarikan bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> .....	4.20
23:	Kriteria Prosentase Analisis Kemenarikan bahan ajar .....	4.21
24:	Nilai <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> siswa kelas XI .....	4.22
25:	Hasil Statistik pada <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i> .....	4.23
26:	Cara membaca T Tabel pada Uji T .....	4.24

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- 01 : Surat izin pra survey/Research
- 02 : Lembar persetujuan Proposal tesis
- 03: Lembar Pengesahan Proposal Tesis
- 04: Surat Permohonan Validasi bahan ajar digital
- 05 : Lembar Validasi ahli materi
- 06: Surat Keterangan validasi ahli materi
- 07: Lembar validasi ahli teknologi
- 08: surat keterangan validasi ahli teknologi
- 09: Lembar validasi ahli bahasa
- 10: surat keterangan validasi ahli bahasa
- 11: Soal pre test akidah akhlak
- 12: Soal Post Test Akidah Akhlak
- 13: Lembar Angket Kuissioner analisis kebutuhan siswa
- 14: Lembar Angket responden siswa terhadap kemenarikan produk
- 15: Lembar ACC Outline
- 16: Lembar Konsultasi bimbingan Proposal Tesis
- 17: Lembar Konsultasi bimbingan Tesis
- 18: Alat Pengumpul Data

## DAFTAR DIAGRAM

1. Analisis Kebutuhan Siswa.....	4.1
2. Analisis Kebutuhan Guru.....	4.2
3. Analisis Validasi Bahasa.....	4.3
4. Analisis Validasi Materi.....	4.4
5. Analisis Validasi Teknologi.....	4.5
6. Analisis Validasi Ahli.....	4.6
7. Uji Coba Skala Kecil.....	4.7
8. Nilai Pre Test Siswa.....	4.8
9. Nilai Post Test Siswa.....	4.9

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak boleh diabaikan dalam kehidupan manusia. Hal itu dikarenakan bahwa dengan pendidikanlah manusia mampu mengangkat martabat dirinya menuju kepada peradaban budaya dan pola pikir yang lebih maju, dinamis dan ilmiah. Melalui pendidikan itu akhlak manusia dapat terbentuk. Dalam kehidupan sehari-hari akhlak merupakan hal yang sangat penting dalam bertingkah laku. Dengan akhlak yang baik seseorang tidak akan terpengaruh pada hal-hal yang negatif. Akhlak dalam agama Islam telah diajarkan kepada semua pemeluknya agar dirinya menjadi manusia yang berguna bagi dirinya serta berguna bagi orang lain. Manusia yang berakhlak akan dapat menghiasi dirinya dengan sifat kemanusiaan yang sempurna, menjadi manusia yang shaleh ataupun shalehah dalam arti yang sebenarnya, selalu menjaga kualitas kepribadiannya sesuai dengan tuntunan Allah SWT, dan Rasul-Nya.

Telah diketahui bahwa pengertian dasar tentang pendidikan adalah upaya dan tindakan untuk membentuk suatu peradaban bagi suatu bangsa. Peradaban yang dimaksud dalam pengertian tersebut bersinggungan dengan ihwal tujuan utama pendidikan; menumbuh-kembangkan jati diri bangsa, membentuk karakter suatu bangsa yang kental nilai-nilai humanistik dan agamis. Dalam kitab Adab al-'Alim wal Muta'allim karya K.H. Hasyim Asy'arie disebutkan bahwa tujuan pendidikan islam adalah

untuk membentuk pemahaman keilmuan dengan tujuan utamanya adalah membentuk manusia dengan seutuhnya, makhluk berilmu yang menonjolkan sikap kemaslahatan bagi seluruh umat manusia.<sup>1</sup>

Selain dari pada itu Peranan mata pelajaran aqidah akhlak dalam pendidikan islam memuat beberapa konstruksi pemikiran yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan keagamaan bagi siswa. Pengetahuan keagamaan ini berkaitan dengan pembentukan moral siswa. Al-Ghazali dalam kitabnya Ihya' Ulumuddin menjelaskan bahwa tujuan utama dalam proses pendidikan adalah keterbentukan hubungan antara agama dan ilmu pengetahuan adalah basis utama dalam pendidikan. Dengan kata lain bahwa pendidikan adalah institusi sosial yang memiliki tugas serta wewenang untuk membentuk sebuah paradigma siswa untuk lebih mengelaborasi akademik-religius.<sup>2</sup>

Negara memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada setiap warga mendapatkan pendidikan dan memperoleh sekurang-kurangnya pengetahuan dan kemampuan dasar sebagai bekal untuk dapat berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kemampuan dasar yang dimaksud adalah kemampuan membaca, menulis dan berhitung serta menggunakan bahasa Indonesia dengan baik. Pelaksanaan pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat mendasar sehingga harus dipenuhi demi tercapainya kesejahteraan hidup di dunia dan akhirat. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang

---

<sup>1</sup> Nurul Ainin , dkk, "Antara Aqidah dan Akhlak dalam Pendidikan Islam: Suatu Tinjauan Kritis; : Jurnal Pendidikan", Vol 7/ No 1/September 2021, 2

<sup>2</sup> Khoirotul Niamah, "Paradigma Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali," Heutagogia: Journal of Islamic Education 1, No. 1 (2021): 59–71.

dituangkan dalam UU No 20/ 2003 tentang sistem pendidikan nasional sebagai berikut : Pasal 4: *Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, estetis, demokratis, serta memiliki rasa kemasyarakatan dan kebangsaan.*

Adapun keterkaitan dengan anak didik sering dihebohkan masalah dekadensi moral atau krisis moral. dekadensi moral tersebut banyak melanda kota-kota besar terutama kalangan remaja dan anak-anak murid sekolah. untuk mengatasi dan mencegah adanya krisis moral tersebut perlu adanya usaha-usaha peningkatan- dalam bidang pembelajaran akidah akhlak seperti adanya pengembangan model pembelajaran Aqidah Akhlaq. adapun usaha-usaha tersebut dapat dilakukan oleh pihak madrasah yang didalamnya memuat mata pelajaran Aqidah Akhlaq.

Corak khusus dalam pendidikan islam adalah Lembaga Pendidikan Madrasah yang memiliki muatan materi-materi pembelajaran yang bersumber dari agama dan ajaran islam. Di dalam muatan tersebut menjadi pembeda dengan instansi sekolah lainnya. Aqidah akhlak adalah salah satu dari beberapa muatan pelajaran agama islam yang dipelajari dalam pendidikan islam. Dari penamaan mata pelajarannya, kata aqidah merujuk pada istilah untuk mempelajari pemikiran teologis, yang dalam hal ini adalah agama islam, dengan al-Qur'an dan Hadits sebagai sumber utamanya. Anshari menjelaskan bahwa ranah fokus utama dalam mempelajari aqidah untuk membenarkan kekuasaan Tuhan dengan cara

meng-esa-kan keberadaannya secara duniawi dan ukhrawi.<sup>3</sup> Oleh Karena itu, adalah benar untuk meningkatkan rasa kepercayaan manusia sebagai makhluk Tuhan melalui pelajara aqidah yang diajarkan melalui instansi pendidikan.

Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kota Gajah merupakan salah satu Madrasah yang ada dilampung tengah yang memiliki tujuan pendidikan yang sejalan dengan cita-cita Negara dan bangsa Indonesia. Dengan begitu Madrasah Aliyah sampai saat ini masih menjadi kepercayaan masyarakat menjadi lembaga pendidikan dibawah naungan kementrian agama yang memiliki banyak fenomena serta problematika pembelajaran disetiap harinya, salah satunya adalah model pembelajaran Aqidah Akhlaq yang masih menggunakan bahan ajar yang biasa dan belum berbentuk digital. Sebab jika dilihat dalam realita kehidupan sekarang ini yang sudah serba digital perlu adanya pembaharuan dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq agar dapat menggunakan model pembelajaran berbasis digital. Hal tersebut memicu penulis untuk melakukan sebuah penelitian tentang “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Project-Based Learning* Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kota Gajah”, Fungsinya adalah agar para peserta didik di sekolah tersebut merasakan proses pembelajaran mata pelajaran Aqidah akhlaq menggunakan digital serta berbagai macam manfaatnya.

Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah merupakan salah satu madrasah yang mempelajari mata pelajaran Aqidah Akhlaq, akan tetapi

---

<sup>3</sup> Saifuddin Anshari, *Wawasan Islam: Pokok-Pokok Pikiran Tentang Paradigma Dan Sistem Islam* (Gema Insani, 2004).



dalam pembelajaran belum menggunakan model pembelajaran terkini dan berbasis digital. yang belum berbasis digital.<sup>4</sup> Seperti kita ketahui bahwa terdapat macam-macam model pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran Aqidah Akhlaq, seperti *Discovery Learning* yaitu model pembelajaran yang di dalamnya tidak disajikan suatu konsep dalam bentuk jadi (final), akan tetapi siswa dituntut untuk mengorganisasi sendiri cara belajarnya dalam menemukan konsep. Kemudian model pembelajaran *Problem-Based Learning* yakni model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan menyelesaikan suatu masalah, tetapi untuk menyelesaikan masalah itu peserta didik memerlukan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya. Kemudian model pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning Model*) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan. karena belum menerapkan model pembelajaran tersebut, sehingga dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq seringkali menimbulkan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, seperti halnya:

1. Siswa/I kurang Antusias dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlaq belum menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Siti 'Aisyah, "Wawancara Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah", Pada tanggal 20 Desember 2022

<sup>5</sup> Siti 'Aisyah, "Wawancara Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah", Pada tanggal 20 Desember 2022

2. Siswa/I mudah bosan dengan pembelajaran Aqidah Akhlaq Yang belum menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.
3. Guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq yang belum memanfaatkan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.
4. Guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq yang belum memiliki inovasi model pembelajaran dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq.
5. Siswa/I sulit memahami materi Aqidah Akhlaq Yang belum menggunakan model pembelajaran berbasis Digital.
6. Siswa/I seringkali mengantuk ketika mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlaq yang belum berbasis digital.<sup>6</sup>

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian berupa pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kota Gajah.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

1. Bagaimana kebutuhan siswa dan guru Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*?
2. Bagaimana pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.

---

<sup>6</sup> Fitria Rohmatul Adawiyah, “Wawancara Siswa Kelas XI MA Aliyah Nurul ‘Ulum”, pada tanggal 20 Desember

3. Bagaimana Kelayakan pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Terhadap pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.
3. Untuk mengetahui Kelayakan bahan ajar pengembangan model pembelajaran *Project-Based Learning* berbasis digital pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.

### **D. Manfaat dan Signifikansi Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

- a) Untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi semua pembaca tentang bagaimana pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.
- b) Untuk menambah khazanah keilmuan dan wawasan bagi peneliti pada khususnya, dan pembaca pada umumnya.

## **2. Manfaat praktis**

- a) Untuk menambah wawasan mengenai konsep sekaligus implementasi proses pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq.
- b) Sebagai pengetahuan dan masukan bagi para guru, siswa, dan yang berkecimpung dalam dunia pendidikan mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq.

## **E. Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Untuk menghindari duplikasi serta kesamaan dalam melakukan penelitian ini maka penulis melakukan tinjauan penelitian terdahulu yang relevan yang membahas tentang “Pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq Berbasis Digital Madrasah Aliyah” akan tetapi belum penulis temukan. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menyusun “Pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq Berbasis Digital Madrasah Aliyah.

Adapun karya-karya ilmiah yang menjadi acuan bagi penulis yang berkaitan dengan model pembelajaran aqidah akhlaq adalah salah satu artikel jurnal yang ditulis oleh Silviana Putri Kusumawati dari Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta tahun 2021 dengan judul “Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital” jenis penelitian ini adalah studi pustaka

(*library research*).<sup>7</sup> Artikel ini memaparkan bagaimana Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat menimbulkan perubahan disegala sektor, tidak terkecuali sektor pendidikan.

Era digital adalah zaman dimana semua dapat diperoleh melalui teknologi digital. Dalam era digital ini kita mampu memanfaatkan dampak positif dengan baik dan menghindarkan sejauh mungkin dampak-dampak negatif yang ditimbulkan. Untuk menghindari dampak buruk tersebut maka perlu diadakan dan dikembangkannya pendidikan. Pendidikan membuat semua orang terdidik dan menjadi orang yang berpendidikan sehingga mampu membedakan baik buruk dan mampu menyikapi perkembangan zaman yang terjadi oleh karenanya dibutuhkan pendidikan tentang akidah dan akhlak.

Tugas akhir yang ditulis oleh Laili Hidayatul Munawaroh dari Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang pada tahun 2017 yang berjudul; “Pengembangan bahan ajar mata pelajaran aqidah akhlaq dalam materi buku asmaul husna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Ngasem 03 Kecamatan ngajum Kabupaten Malang”.<sup>8</sup> Dalam karya ilmiah ini menggunakan model *Research and Development* atau Pengembangan.

---

<sup>7</sup> Silviana Putri Kusumawati, “Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital; Journal of Islamic Education and Social Humanities”, (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta;2021).

<sup>8</sup> Laili Hidayatul Munawaroh, “Pengembangan bahan ajar mata pelajaran aqidah akhlaq dalam materi buku asmaul husna untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN Ngasem 03 Kecamatan ngajum Kabupaten Malang”, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017).

Pada penelitian ini dijelaskan bahwa berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba terakhir terhadap bahan ajar pada siswa kelas V semester 1 di SD ngasem 03 ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan bahan ajar buku diperoleh pengembangan bahan ajar berupa buku mata pelajaran asmaul husna kelas V SD semester 1. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan tahap yang harus dikerakan serta berurutan yaitu a) tahap pra-pengembangan, b) produk pengembangan produk, c) tahap validasi dan revisi, d) tahap uji coba produk.
2. Tingkat kemenarikan buku mata pelajaran asmaul husna kelas V SD ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas V terhadap penggunaan bahan ajar mencapai 86%, sedangkan uji coba pada wali kelas V mencapai 86%.

Artikel yang ditulis oleh Zulkarnaim dan kawan-kawan dari Universitas Islam Negeri Datokarama Palu pada tahun 2022 yang berjudul; *“Implementation of Akidah Akhlak Learning in Madrasah Aliyah DDI Soni, South Dampal District, Tolitoli Regency”*.<sup>9</sup> Dalam artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan melakukan observasi, wawancara, serta observasi. Artikel ini memaparkan bagaimana Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah aliyah DDI Soni Kecamatan Dampal Selatan Kabupaten Tolitoli bertujuan untuk menanamkan

---

<sup>9</sup> Zulkarnaim Dkk, *“Implementation of Akidah Akhlak Learning in Madrasah Aliyah DDI Soni, South Dampal District, Tolitoli Regency”*, (Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, Indonesia; 2022).

keimanan yang kuat kepada siswa terhadap Allah SWT. Hal itu diwujudkan melalui akhlak mulia terhadap diri sendiri, sesama manusia dan lingkungan alam. Pembelajaran Akidah Akhlak menggunakan kombinasi metode Ceramah, Tanya Jawab diskusi dan metode keteladanan sesuai dengan kemampuan guru dan kebutuhan siswa di madrasah. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas sesuai dengan kemampuan dan kapasitas guru madrasah. Strategi yang digunakan adalah strategi afektif dan keteladanan, dimana sikap siswa menjadi penilaian utama. Guru Akidah Akhlak dan pendidik di madrasah berusaha menjadikan diri mereka contoh dan teladan yang baik bagi siswa.

Kendala yang terjadi dalam pelaksanaan pembelajaran Akidah Akhlak adalah hambatan internal, antara lain terbatasnya jumlah guru Aqidah Akhlak, kurangnya peralatan profesional dari madrasah, dan kurangnya alat peraga pembelajaran Aqidah Akhlak. Berdasarkan analisis menggunakan teori belajar Behavioristik dalam perspektif Thorndike menunjukkan bahwa dalam Pembelajaran Akidah Akhlak guru menggunakan stimulus dalam setiap pembelajaran dengan cara, anatar lain yaitu; 1) Memberikan penguatan berupa nasihat sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. 2) Siswa diberikan rangsangan berupa penghargaan apabila pembelajaran terlaksana dengan baik dan diberikan bimbingan apabila siswa belum mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. 3) Beradaptasi sesuai dengan kondisi pembelajaran yang dihadapi di kelas.

Artikel yang ditulis oleh Firman Mansir, Tumin, dan Halim Purnomo dari Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun 2020, yang berjudul; *"Role Playing Learning Method In The Subject Of Aqidah Akhlakat Madrasah"*.<sup>10</sup> Dalam artikel ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang dilakukan dengan mengumpulkan data melalui literatur. Data diperoleh dari beberapa referensi primer, baik data primer maupun sekunder. Artikel ini memaparkan bahwa Aqidah Akhlak merupakan pelajaran yang mudah namun memerlukan metode yang baik untuk menyampaikan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya agar dapat bermanfaat dan dapat diamalkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi landasan diri yang tidak akan pernah luntur. Itu juga harus menggunakan strategi yang baik dan menarik dalam menyampaikan pelajaran.

Salah satu metode dalam pembelajaran Aqidah Akhlak adalah dengan menggunakan metode pembelajaran *Role Playing*. Dengan menggunakan metode ini siswa dapat memahami sikap nyata dari materi yang telah diperolehnya dan bagaimana menyikapinya ketika ada kejadian. Dalam hal ini, seorang guru harus memahami metode yang akan disampaikan untuk mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Selain memberikan materi, seorang guru juga dituntut untuk dapat memberikan contoh perilaku yang baik di luar kelas sebagai bentuk realisasi dari ilmu atau pengajaran yang telah disampaikan.

---

<sup>10</sup> Firman Nasir, Dkk, *"Role Playing Learning Method In The Subject Of Aqidah Akhlakat Madrasa"*, (Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta; Indonesia 2020).



Artikel yang ditulis oleh Dudun Najmudin dari Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Syamsul ‘Ulum, Gunung puyuh, Sukabumi, Provinsi Jawa Barat tahun 2019, yang berjudul “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)”.<sup>11</sup> Dalam Artikel ini menggunakan jenis penelitian metode quasi eksperimen. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, angket, tes, studi kepustakaan dan dokumentasi. Sedangkan analisis data digunakan yaitu uji statistik. Penelitian ini menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* pada pembelajaran aqidah akhlak pada peserta didik diperoleh rata-ratanya secara keseluruhan yaitu 4.68, angka ini menunjukkan kualifikasi sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa model pembelajaran *role playing* sangat tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran aqidah akhlak.

Artikel yang ditulis oleh Nur Pratiwi dari Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Parepare tahun 2021, yang berjudul “Implementasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Ict (*Information Communication And Technology*) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Di Kelas Viii.1 Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Makassar”.<sup>12</sup> Dalam artikel ini menggunakan jenis penelitian deskriptif yaitu penelitian lapangan (*field*

---

<sup>11</sup> Dudun Najmudin, “Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)”, Sekolah Tinggi Agama Islam, Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI) (Sekolah Tinggi Agama Islam Syamsul ‘Ulum Gunung puyuh Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia; 2019).

<sup>12</sup> Nur pratiwi, “Implementasi pembelajaran aqidah akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap prestasi belajar peserta didik di kelas viii.1 Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar; Jurnal Istiqra’”, (Program Pascasarjana UM Parepare; 2021).

*research*). Penelitian dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan variabel masa lalu dan masa sekarang.

Artikel ini memaparkan tentang bagaimana Implementasi pembelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Makassar ini telah menerapkan proses pembelajaran berbasis ICT, dimana peserta didik diperkenalkan dengan dunia yang canggih yaitu dunia teknologi yang mempermudah dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ICT ini mengikut sertakan gambar dan suara dimana dikenal dengan istilah audio visual dalam ilmu teknologi, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh.

Adapun faktor pendukung dalam implementasi pembelajaran Aqidah Akhlak di kelas VIII.1 Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Makassar adalah dengan memanfaatkan Komputer dan Proyektor LCD serta fasilitas internet (WIFI) sebagai media dalam proses pembelajaran, sedangkan yang menjadi faktor penghambat adalah belum meratanya penggunaan TIK bagi semua guru dan masih kurangnya kedisiplinan peserta didik untuk senantiasa fokus dan perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun upaya yang perlu dilakukan agar dapat menjaga prestasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak adalah semua guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi komputer dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Artikel yang ditulis oleh Fitri Erning Kurniawati dari Dinas Pendidikan Kabupaten Sragen, Provinsi Jawa Tengah tahun 2015, yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Akhlak di Madrasah

Ibtidaiyah”.<sup>13</sup> Dalam artikel ini menggunakan jenis penelitian *library Research* (Kajian Pustaka). Artikel ini memaparkan tentang Bahan Ajar-Bahan ajar disusun dengan tujuan menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan setting atau lingkungan sosial peserta didik.

Di samping itu pengembangan bahan ajar diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh serta memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai seorang pendidik. Sedangkan jenis-Jenis Bahan Ajar yang ada antarlain bahan ajar cetak, bahan ajar pandang (*visual*), bahan ajar dengar (audio), bahan ajar pandang dengar (*audio visual*), bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*). Dalam pengembangan bahan ajar haruslah mengacu pada prinsip-prinsip dalam pengembangannya. Pengembangan bahan ajar haruslah di mulai dari yang mudah untuk memahami yang sulit, dari yang kongkret untuk memahami yang abstrak, harus dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan dapat menjadi umpan balik positif akan memberikan penguatan terhadap pemahaman peserta didik.

Penelitian yang penulis temukan beberapa memang membahas mengenai pengembangan bahan ajar Aqidah Akhlaq, beberapa metode dan model pembelajaran Aqidah akhlaq, dan bahan ajar Pelajaran Aqidah Akhlaq berbasis digital, akan tetapi penulis belum menemukan tentang

---

<sup>13</sup> Fitri Erning Kurniawati, “Pengembangan Bahan Ajar Aqidah Ahklak di Madrasah Ibtidaiyah; Jurnal Penelitian”, Dinas Pendidikan Kabupaten Sragen, Jawa Tengah; 2015).

pengembangan model pembelajaran Aqidah Akhlaq berbasis digital pada siswa/I yang ada di Madrasah Aliyah. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian berupa pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* siswa/I Madrasah Aliyah Kotagajah, guna untuk melakukan pembaharuan bahan ajar Aqidah Akhlaq yang belum berbasis *Project Based Learning* menjadi bahan ajar Aqidah Akhlaq yang berbasis *Project Based Learning*.

*Novelty* atau kebaruan dalam penelitian ini dibandingkan dengan penelitian terdahulu terletak pada mata pelajaran serta lembaga pendidikan berupa madrasah Aliyah. Sedangkan penelitian terdahulu mayoritas meneliti mengenai pengembangan model pembelajaran Fiqih, atau Pengembangan Model Pembelajaran Aqidah Akhlaq akan tetapi bukan pada lembaga pendidikan madrasah aliyah. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran aqidah akhlaq madrasah aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah.

Hal tersebut tentunya dilihat dari berbagai belahan dunia pendidikan serta realita kehidupan sosial yang sudah menerapkan pola kehidupan yang serba digital. Dengan demikian tentu akan sangat mengalami ketertinggalan jika tidak melakukan upaya dalam berinovasi menerapkan pengembangan bahan ajar aqidah akhlaq yang belum berbasis *Project Based Learning*, lalu diperbaharui menjadi bahan ajar digital aqidah akhlaq yang berbasis *Project Based Learning*.

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Teori Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektitan prodak tersebut. Metode yang digunakan untuk menghasilkan prodak tertentu adalah penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifitan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan prodak tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa *Multy years*).<sup>14</sup>

Produk-produk yang dihasilkan melalui penelitian R & D dalam bidang pendidikan diharapkan dapat meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu lulusan yang jumlahnya banyak., berkualitas, dan relevan dengan kebutuhan. Produk-produk pendidikan misalnya, kurikulum yang spesifik untuk keperluan pendidikan tertentu, metode mengajar, media pendidikan, buku ajar, modul kompetensi tenaga kependidikan, sistem evaluasi, model uji kompetensi, penataan ruang kelas untuk model pembelajaran tertentu, model unit produksi, model manajemen, sistem pembinaan pegawai, sistem penggajian dan lain-lain.<sup>15</sup>

Menurut Gay, Mills, Dan Airasian dalam bidang pendidikan tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji

---

<sup>14</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif kuantitatif dan R&d* (Bandung: Alfabeta, 2013), 407.

<sup>15</sup> Sugiyono, 412.

teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah.<sup>16</sup>

Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.<sup>17</sup> *United nation conferences on trade and development* (UNCTAD) menjelaskan penelitian dan pengembangan (R&D) terdiri dari empat jenis kegiatan, yaitu: penelitian dasar, penelitian terapan, pengembangan produk, dan proses pengembangan.<sup>18</sup> Penelitian dan pengembangan dilakukan melalui dua tahap, tahap pertama dengan metode kualitatif sehingga dapat diperoleh rancangan produk dan penelitian tahap kedua dengan metode kuantitatif (*Eksperimen*) digunakan untuk menguji efektifitas produk tersebut.

Tujuan dan manfaat pengembangan metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyediakan bahan ajar (modul) yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar (modul) yang sesuai dengan karakteristik dan setting lingkungan sosial peserta didik.
2. Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar (modul) disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
3. Membantu Pendidik dalam memperoleh inovasi model pembelajaran berbasis digital ketika mengajar.

---

<sup>16</sup> Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 263.

<sup>17</sup> Emzir, 263.

<sup>18</sup> Nusa raha, *Research & development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), 69.

4. Memudahkan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran. Manfaat bagi guru adalah sebagai berikut:
- a. Diperoleh Metode Pembelajaran (Buku) yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik,
  - b. Tidak tergantung lagi kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh.
  - c. Memperkaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi.
  - d. Menambah khazanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menerapkan metode pembelajaran.
  - e. Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik akan merasa lebih percaya diri kepada gurunya,
  - f. Menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Sedangkan manfaat bagi peserta didik
  - g. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik,
  - h. Kesempatan untuk belajar secara inovatif dan kreatif.
  - i. Mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.<sup>19</sup>

*Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian

---

<sup>19</sup> Safan Amir dan Lif Khiru Ahmadi, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran* (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher, 2010), 159–60.

*Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan:

#### 1. Model Pengembangan *Borg* dan *Gall*

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*), perencanaan (*Planning*), pengembangan draft produk (*Develop preliminary form of product*), uji coba lapangan (*preliminary field testing*), penyempurnaan produk awal (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*).

Model pengembangan *Borg* dan *Gall* ini memiliki kelebihan dan kekurangannya. Kelebihan dari model ini yaitu mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu memerlukan waktu yang relatif panjang, karena prosedur relatif kompleks dan memerlukan sumber dana yang cukup besar.<sup>20</sup>

#### 2. Model Pengembangan 4D

Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu:

---

<sup>20</sup> Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," 2021, 1–2.



- a. Tahap *Define* (Pendefinisian). Tahap *Define* (Pendefinisian) Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

Sedangkan dalam tahapan *Define* terdapat Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan yang dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur (Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

- 1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatarbelakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

- 2) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

3) *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

4) *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

5) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran).

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

2. Tahap *Design* (Perancangan) Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*Design*). Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

- 1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes),
- 2) *Media Selection* (Pemilihan Media)
- 3) *Format Selection* (Pemilihan Format),
- 4) *Initial Design* (Rancangan Awal).

c. Tahap *Develop* (Pengembangan).

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *development testing* (uji coba pengembangan).

d. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan).

Tahap penyebarluasan dilakukan untuk mempromosikan produk hasil pengembangan agar diterima pengguna oleh individu, kelompok, atau sistem. Pengemasan materi harus selektif agar menghasilkan bentuk yang tepat. Terdapat tiga tahap utama dalam tahap *disseminate* yakni *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.



**Gambar 1.0, Tahapan Pengembangan 4D.**

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang realtif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

### 3. Model Pengembangan ADDIE

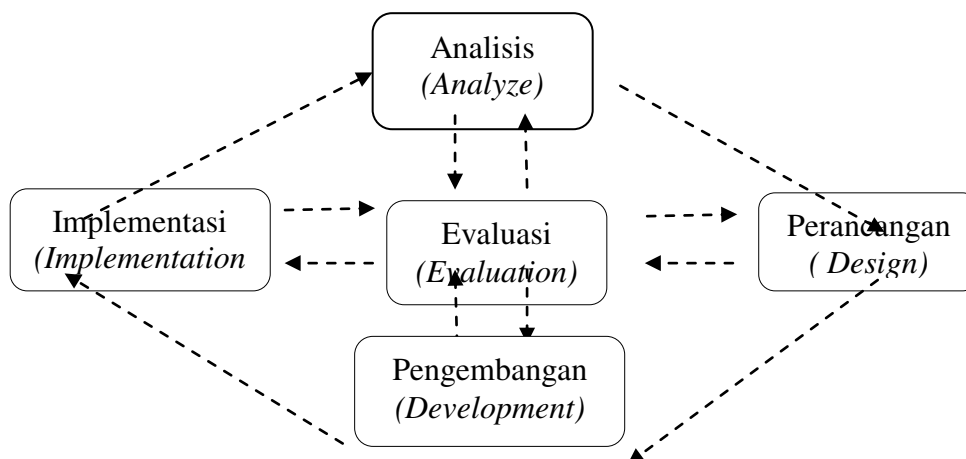
ADDIE muncul pada tahun 1990- an yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Fungsi dari model ADDIE adalah menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri.<sup>21</sup> Model ADDIE merupakan salah satu dari sekian banyak model desain pembelajaran yang sistematis. Romiszowski (1996) mengatakan bahwa desain pembelajaran dan pengembangan dalam sistem pendekatan yang

---

<sup>21</sup> Dewi Larasati, "Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran Spldv Pada Jenjang Smp," *E- Jurnal Mitra Pendidikan* 2, No. 1 (20 Januari 2018): Hlm 52.

sistematik telah diaplikasikan dalam bentuk praktik metodologi desain dan pengembangan teks berbasis komputer.<sup>22</sup>

**Gambar 1.1** Langkah Penelitian ADDIE



Model pengembangan ADDIE ini terdiri dari lima tahap pengembangan, yaitu:

- a. *Analysis*. Pada tahap ini yang dianalisis yaitu menganalisis perlunya pengembangan produk (model, metode, media, bahan ajar) baru dan menganalisis kelayakan serta syarat-syarat pengembangan produk.
- b. *Design*. Kegiatan desain dalam model penelitian pengembangan ADDIE merupakan proses sistematis yang dimulai dari merancang konsep dan konten di dalam produk tersebut. Rancangan ditulis untuk masing-masing konten produk. Petunjuk penerapan desain atau pembuatan produk diupayakan ditulis secara jelas dan rinci. Pada tahap ini rancangan produk masih bersifat konseptual dan akan mendasari proses pengembangan di tahap berikutnya.

<sup>22</sup> I. Made Tegeh Dan I. Made Kirna, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal Ika* 11, No. 1 (1 Maret 2013), Hlm 16

- c. *Development*. Tahap ini berisi kegiatan realisasi rancangan produk yang sebelumnya telah dibuat. ada tahap ini juga perlu dibuat instrumen untuk mengukur kinerja produk.
- d. *Implementation*. Tahap ini Dimaksudkan untuk memperoleh umpan balik terhadap produk yang dibuat/dikembangkan. Umpan balik awal (awal evaluasi) dapat diperoleh.
- e. *Evaluation*. Tahap ini dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan.<sup>23</sup>

Dari beberapa model pengembangan yang sudah dipaparkan di atas, maka model yang akan digunakan untuk mengembangkan produk pada penelitian ini adalah model 4 D yang terdiri dari empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

## **B. Bahan Ajar Digital Aqidah Akhlaq**

### **1. Pengertian Bahan Ajar**

Banyak Para ahli yang mendefinisikan bahan ajar. Seperti Muhaimin mengungkapkan bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instrukstur dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. *National center for vocational education research Ltd/National cemter for competency based training* memperkuat bahwa bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang

---

<sup>23</sup> Albet Maydiantoro, 3–7.

digunakan untuk membatu guru dan instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas. Bahan yang dimaksud adalah bisa berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Bahan ajar menurut Panne adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>24</sup>

Sedangkan pengertian bahan ajar dalam versi lain Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.

Menurut Ibrahim bahan ajar adalah segala sesuatu yang hendak dipelajari dan dikuasai siswa, baik berupa pengetahuan , keterampilan, maupun sikap melalui kegiatan pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa dalam rangka menguasai kompetensi yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>25</sup>

Dari beberapa pengertian mengenai pengertian bahan ajar, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Bahan ajar ialah sekumpulan materi ajar yang disusun secara sistematis yang merepresentasikan konsep yang mengarahkan siswa untuk mencapai suatu kompetensi. Ketika bahan ajar tidak digunakan dalam pembelajaran dikelas maka bahan ajar tersebut hanya menjadi sumber belajar.

---

<sup>24</sup> Ina Magdalena, dkk, “Analisis Bahan Ajar; Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial”, Volume 2/Nomor 2/Jul 2020, 314

<sup>25</sup> Kasrul Anwar dan Hendra Harmi, Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Bandung: CV Alfabeta, 2011), h. 101-102

## 2. Bahan Ajar Digital

### a. Pengertian Digital

Digital adalah sesuatu dimana segala sesuatu dapat dilakukan dengan mudah melalui teknologi digital berbasis internet. Beragam informasi dimuat serta diakses mudah dan cepat melalui situs-situs pencarian data di internet.<sup>26</sup>

Sedangkan menurut versi yang lain Digital adalah sebuah metode yang kompleks, dan fleksibel yang membuatnya menjadi sesuatu yang pokok dalam kehidupan manusia. Sedangkan Teori Digital adalah sebuah konsep pemahaman dari perkembangan Zaman mengenai Teknologi dan Sains, dari semua yang bersifat manual menjadi otomatis ,dan dari semua yang bersifat rumit menjadi ringkas.<sup>27</sup>

Sedangkan menurut Feldman (1997) menyatakan bahwa digital merupakan bahasa komputer yang kerap disebut dengan kode biner. Kode itu hanya terdiri dari dua simbol, yakni digit 0 dan 1. Simbol tersebut, baik 0 maupun 1, dalam istilah komputer acapkali disebut dengan bit (kependekan dari binary digit). Setiap karakter dari informasi komputer minimal terdiri dari 8 bit yang disusun dalam urutan tertentu, misalnya 00101000. Adapun keseluruhan urutan kode biner itu disebut dengan bytes.<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup> Silviana Putri Kusumawati, "Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital;Journal of Islamic Education and Social Humanities", 134

<sup>27</sup> Rustam Aji, "Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital);Islamic Communication Journal", Vol. 01/No. 01/Mei-Oktober 2016, 44

<sup>28</sup> Muhammad Ashari, "Jurnalisme Digital: Dari Pengumpulan Informasi Sampai Penyebaran Pesan;Jurnal Komunikasi", Vol 4/No 1/2019, 4



Sedangkan pengertian dalam versi lain Era digital merupakan suatu masa di mana sebagian besar masyarakat pada era tersebut menggunakan sistem digital dalam kehidupan sehari-harinya. Sistem digital mengacu pada bentuk bahasa binari, di mana ‘kata’ dalam sistem tersebut disebut bits, yang terdiri dari urutan angka 0 dan 1.<sup>29</sup>

Dari beberapa pengertian digital yang telah disebutkan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa digital merupakan sesuatu yang dapat menimbulkan kemudahan bagi siapapun yang menggunakannya, baik dalam kehidupan pendidikan seperti untuk pembelajaran, untuk interaksi jual beli, bersosial media, dan lain sebagainya.

Dengan demikian dapat difahami bahwa bahan ajar digital merupakan sekumpulan materi pelajaran yang menggunakan format PDF yang dapat di akses melalui link maupun barcode.

#### **b. Teori *Project-Based Learning***

Sehubungan dengan bahan ajar akidah akhlak berbasis pembelajarn *Project Based Learning*, sebenarnya dalam teori mengenai pembelajaran terdapat beberapa macam pembelajaran yang sampai sejauh ini diterapkan di beberapa lembaga pendidikan termasuk madrasah, akan tetapi peneliti lebih memfokuskan pada

---

<sup>29</sup> Musnaini, dkk, *Digital Busines*, (Banyumas; CV. Pena Persada, 2020), h. 2

pembelajaran *Project Based Learning*, yaitu antara lain sebagai berikut<sup>30</sup>:

### 1) Pengertian *Project-Based Learning*

Pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning Model*) merupakan pembelajaran yang berpusat pada proses, relatif berjangka waktu, berfokus pada masalah, unit pembelajaran bermakna dengan memadukan konsep-konsep dari sejumlah komponen baik itu pengetahuan, disiplin ilmu atau lapangan.<sup>31</sup>

Sedangkan dalam versi lain *Project-Based Learning* atau pembelajaran berdasarkan proyek merupakan tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan-pertanyaan yang menantang atau permasalahan yang melibatkan para siswa di dalam desain, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, atau aktivitas investigasi, memberi peluang para siswa untuk bekerja secara otonomi dengan periode waktu yang lama dan akhirnya menghasilkan produk-produk yang nyata.<sup>32</sup>

Dari beberapa pengertian mengenai model pembelajaran *Project Based Learning* dapat di ambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *Project Based* pembelajaran yang diawali dengan membuat beberapa pertanyaan kepada peserta didik untuk

---

<sup>30</sup> Heru Siswanto, Model Pembelajaran Akidah akhlak dalam membentuk karakter peserta didik (Studi di MA. Hidayatul Mubtadiin Tasikmadu, Malang, Jawa Timur, Indonesia);Jurnal Studi Islam Madinah”, Vol. 1/No. 2/Desember 2014, h. 85

<sup>31</sup>. Yulita Dyah Kristanti, “Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma;Jurnal Pembelajaran Fisika”, Vol. 5/No. 2/September 2016, h. 123

<sup>32</sup> Aris Yulianto, Dkk, “Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa;Jurnal Pendidikan”, Vol. 2/No. 3/Maret 2017, h. 448

membuat mereka berfikir keras dalam memecahkan jawaban dalam pertanyaan yang telah dilimpahkan kepada mereka, yang kemudian mereka akan menghasilkan sebuah produk output dari sebuah inisiatif atau ide-ide cemerlang mereka. *Project Based Learning* juga merupakan sebuah model pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam bahasa Indonesia, *Project Based Learning* bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek.

## 2) Karakteristik pembelajaran *Project-Based Learning*

Adapun beberapa karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* antara lain sebagai berikut:

- (a) Mendorong siswa meningkatkan kreativitas serta kemampuan-kemampuan lain yang terlibat dalam proses pembelajaran.
- (b) Melibatkan peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya, memberi peluang peserta didik bekerja secara otonom mengkonstruksi belajar mereka sendiri, dan puncaknya menghasilkan produk karya bernilai, dan *realistic*.
- (c) Mengkondisikan pembelajarannya pada bagaimana menggiringnya untuk menyelesaikan proyek-proyek secara mandiri dan bekerja sama dalam tim terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di dunia nyata (lingkungan kerja), sehingga akan membantu proses adaptasi dengan lingkungan kerjanya kelak.

(d) Metode pembelajaran yang berasal dari pendekatan konstruktivis yang mengarah pada upaya *Problem Solving*.

Dari beberapa karakteristik yang telah disebutkan terdapat versi lain yang membahas teori mengenai karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* yang lebih simpel, antara lain sebagai berikut:

- (a) Mahasiswa sebagai pembuat keputusan, dan membuat kerangka kerja.
- (b) Terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- (c) Mahasiswa sebagai perancang proses untuk mencapai hasil.
- (d) Mahasiswa bertanggungjawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang dikumpulkan.

Dari beberapa karakteristik pembelajaran *Project Based Learning* dapat di ambil kesimpulan bahwa *Project Based Learning* memberikan kemandirian pada pembelajar untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajarannya sendiri ataupun berkolaborasi di bawah koordinasi guru atau dosen.

### **3) Langkah-langkah pembelajaran *Project-Based Learning***

Langkah-langkah pembelajaran dalam *Project Based Learning* sebagaimana yang dikembangkan oleh George Lucas *Educational Foundation* dan Williams & Williams antara lain

sebagai berikut<sup>33</sup>:

**(a) *Start With the Essential Question***

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topik yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan dimulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.

**(b) *Design a Plan for the Project***

Perencanaan dilakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik. Dengan demikian peserta didik diharapkan akan merasa “memiliki” atas proyek tersebut. Perencanaan berisi tentang aturan main, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengetahui alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.

**(c) *Create a Schedule***

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek. Aktivitas pada tahap ini antara lain:

- Membuat *timeline* untuk menyelesaikan proyek,
- Membuat *deadline* penyelesaian proyek,

---

<sup>33</sup> HalimPurnomo, Dkk, *Tutorial Pembelajaran Berbasis Proyek*, (Yogyakarta; K-Media, 2019), h. 7

- Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek,
- Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

***(d) Monitor the Students and the Progress of the Project***

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

***(e) Assess the Outcome***

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

***(f) Evaluate the Experience***

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta

didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan.



**Gambar 1.0, Tahapan PjBL Menurut George Lucas Educational Foundation dan Williams.**

Dari beberapa teori mengenai model pembelajaran *Project-Based Learning* yang telah dipaparkan oleh penulis, maka dapat diambil kesimpulan bahwa perlu adanya pengembangan model pembelajaran *Project-Based Learning* untuk meningkatkan keefektifan dan kemaksimalan pembelajaran dalam kelas terkhusus mata pelajaran Aqidah Akhlaq dalam Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah. Pengembangan model pembelajaran berbasis digital dinilai dapat memberikan berbagai macam inovasi mengajar bagi para pendidik agar

meningkatkan semangat sekaligus motivasi belajar siswa di madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.

### 3. Pengertian Aqidah Akhlaq

#### a) Pengertian Aqidah

Aqidah dalam bahasa Arab atau secara etimologi berasal dari kata ‘*aqada*, yang artinya ikatan atau dalam hal ini berarti sesuatu yang ditetapkan atau yang diyakini oleh hati dan perasaan (hati nurani), yaitu sesuatu yang dipercaya dan diyakini kebenarannya oleh manusia.<sup>34</sup>

Sedangkan pendapat dalam versi lain mengungkapkan bahwa Aqidah adalah sesuatu yang berkaitan dengan keyakinan dan keimanan. Akidah di ambil dari kata “*aqd*” artinya” pengikatan”.<sup>35</sup>

Sedangkan menurut versi lain Akidah menurut bahasa artinya kepercayaan, keyakinan. Menurut istilah, akidah Islam adalah sesuatu yang dipercayai dan diyakini kebenarannya oleh hati manusia, sesuai ajaran Islam dengan berpedoman kepada Al-Qur’an dan hadits.<sup>36</sup>

Dari beberapa pengertian mengenai Aqidah dapat ditarik kesimpulan bahwa Aqidah merupakan sesuatu hal yang diyakini dalam hati kemudian dijadikan sebagai pegangan seseorang dalam

---

<sup>34</sup> Nur Akhda Sabila, “Integrasi Aqidah dan Akhlak (Telaah Atas Pemikiran Al-Ghazali);Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam”, Vol. 3/ No. 2/Desember 2019, H. 75

<sup>35</sup> M. Hidayat ginanjar, “Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik;jurnal edukasi islami jurnal pendidikan islam”.

<sup>36</sup> Dewi Prasari Suryawati “Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak Terhadap Pembentukan Karakter Siswa di MTs Negeri Semanu Gunungkidul; Jurnal Pendidikan Madrasah”, h. 313



menjalankan keyakinannya menjadi seorang hamba yang memiliki ajaran-ajaran agama yang dianutnya.

#### **b) Pengertian Akhlaq.**

Secara etimologi, akhlak berasal dari kata *khalaqa* yang berarti menciptakan, menjadikan, membuat. *Akhlaq* adalah kata yang berbentuk jamak taksir dari kata *khuluqun*, yang berarti tabi'at atau budi pekerti.<sup>37</sup>

Sedangkan dalam versi lain Akhlak adalah tingkah laku seseorang. Kata akhlaq atau *khuluq* secara bahasa berarti budi pekerti, perangai, atau sseuatu yang telah menjadi tabiat. Menurut Mujam al-Wasith, Ibrahim Anis, akhlak adalah sifat yang berada di dalam batin dan menjadi sumber perbuatan, baik atau buruk.<sup>38</sup>

Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa Pengertian Akhlak secara Etimologi berasal dari bahasa Arab *Al-Akhlaq* jama' dari bentuk mufradnya adalah "*Khuluqun*" yang menurut bahasa diartikan pekerti, perangai, tingkah laku, watak atau tabiat.<sup>39</sup>

Sedangkan dalam versi lain mengungkapkan bahwa Kata akhlak merupakan bentuk jama` dari bahasa arab *khuluqun* yang memiliki arti : *sajiyyatun, tabi`tun, atau `adatun*, yang artinya karakter, tabiat atau adat kebiasaan, atau disebut juga etika. Akhlak

---

<sup>37</sup> M. Hidayat ginanjar, "Pembelajaran akidah akhlak dan korelasinya dengan peningkatan akhlak al-karimah peserta didik;jurnal edukasi islami jurnal pendidikan islam", h. 108

<sup>38</sup> Silviana Putri Kusumawati, "Pendidikan Aqidah-Akhlaq di Era Digital;Journal of Islamic Education and Social Humanities", Vol. 1/No. 3/Desember 2021, 133

<sup>39</sup> Nur pratiwi, "Implementasi pembelajaran aqidah akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap Prestasi belajar peserta didik di kelas viii.1 Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar;jurnal istiqla'", vol 8 no 2 maret 2021, 3

juga sering disebut dengan moral, dimana ia merupakan satu kali tindakan manusia yang diulang secara terus menerus, dan akhirnya menjadi adat kebiasaan yang menyatu dalam diri perilakunya.<sup>40</sup>

Sedangkan pengertian akhlaq Menurut bahasa (Etimonologi) ialah bentuk jamak dari *khuluq* yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau *tabi'at*, akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun. *Khuluq* merupakan gambaran sifat batin manusia, gambaran bentuk lahiriah manusia, seperti raut wajah, gerak anggota badan dan seluruh tubuh, dalam bahasa Yunani pengertian *khuluq* ini disamakan dengan kata *ethicos* kemudian berubah menjadi etika.<sup>41</sup>

Senada dengan pengertian tersebut Sri Wahyuningsih mengungkapkan pendapatnya tentang pengertian Akhlaq yang ditulis dalam jurnalnya, antara lain adalah;

“Perkataan akhlak Menurut bahasa (etimologi) ialah bentuk jamak dari *khuluq* (*khuluqun*) yang berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau *tabi'at*. Akhlak disamakan dengan kesusilaan, sopan santun”<sup>42</sup>.

Sedangkan pendapat lain mengungkapkan bahwa Akhlak adalah sifat yang tumbuh dan menyatu dalam diri seseorang. Bagi umat Islam akhlak terpuji (*mahmudah*) adalah seperti apa yang terdapat pada diri Nabi Muhammad Saw. Karena, sifat-sifat dan perangai yang terdapat pada beliau adalah sifat-sifat yang terpuji dan

---

<sup>40</sup> Ahmad Sahnun, “Konsep Akhlak dalam Islam dan Kontribusinya Terhadap Konseptualisasi Pendidikan Dasar Islam; Jurnal Pendidikan Dasar”, vol. 2/no. 2/2018 h. 100

<sup>41</sup> Nurhasan, “Pola kerjasama sekolah dan keluarga Dalam pembinaan akhlak (studi multi kasus di mi sunan giri dan mi al-fattah Malang); jurnal al-makrifat”, vol 3/no 1/april 2018, h. 99

<sup>42</sup> Sri Wahyuningsih, “Konsep pendidikan akhlak dalam Al Qur’an; Jurnal Muftadiin”, Vol. 7/No. 02/Juli-Desember 2021, h. 195

merupakan *uswatun hasanah* (contoh teladan) terbaik bagi seluruh kaum Muslimin.<sup>43</sup>

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa Akhlaq Merupakan sifat ataupun perilaku seseorang sebagai respon spontanitas dari apa yang dilihat, dirasakan, dan dialami dalam kehidupan sehari-harinya.

### c) Ruang Lingkup Aqidah Akhlaq

Ruang lingkup pembelajaran Aqidah Akhlak terdiri dari tiga bagian: pertama Aspek akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, al-asma' al-husna, iman kepada Allah, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, malaikat-malaikat Allah dan hari akhir serta qada qadar. Kedua Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas tauhid, ikhlaas, ta'at, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyaar, sabar, syukur, qanaa'ah, *tawaadu'*, *husnuzh-zhan*, tasaamuh dan *ta'aawun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja. Ketiga Aspek akhlak tercela meliputi kufur, syirik, riya, *nifaaq*, *anaaniah*, putus asa, *ghadab*, *tamak*, takabur, hasad, dendam, *giibah*, fitnah, dan *namiimah*.

Pendidikan Aqidah Akhlak bagi Pembentukan Karakter dapat dipahami adalah suatu pembentukan dan penerapan serta kinerja dari lembaga pendidikan, karena setiap momentum yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dijadikan sebagai wadah penanaman karakter siswa yang berguna bagi kehidupannya. Sehingga bisa pula

---

<sup>43</sup> Agus Syukur, "Akhlaq Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat; Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat," Vol 3/No. 2/ 2020, h. 144

dikatakan bahwa setiap pembelajaran yang dilakukan akan terdapat fungsi pedagogis dan edukatif dalam konteks penanaman karakter siswa.

Pendidikan Aqidah Akhlak berkontribusi memberikan berbagai motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari serta menerapkan akidahnya dalam berbagai bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menginternalisasikan nilai-nilai luhur seperti nilai keutamaan, nilai kerja keras, nilai cinta tanah air, nilai demokrasi, nilai kesatuan, nilai toleransi, nilai moral, dan nilai-nilai kemanusiaan yang lainnya yang terdapat di dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.

Jadi dapat diambil pemahaman bahwa pendidikan Aqidah Akhlak bersifat suportif atas pendidikan karakter, demikian juga sebaliknya. Paling tidak ada dua alasan mengapa pendidikan Aqidah Akhlak memiliki peran yang besar dalam pendidikan karakter, yaitu: Pertama, ditinjau dari segi pelaksanaannya agama adalah pondasi kokoh bagi pelaksanaan nilai-nilai moral dan tidak akan tergoyahkan sehingga nilai-nilai moral tersebut diyakini berasal dari perintah dari Tuhan sendiri. Kehidupan rohani akan mampu membuat manusia memanusiaakan manusia, dan dapat melengkapi fitrahnya sebagai seorang makhluk sosial yang perlu bantuan dari sesama. Kedua, pendidikan karakter sebenarnya bukan hanya sekedar hubungan horizontal antara individu dengan individu yang lainnya, tetapi ada hubungan vertikal dengan Allah yang dipercayai dan diimani. Oleh

karena itu, integrasi pendidikan agama dan pendidikan karakter yang berlandaskan Pancasila di dalam lembaga pendidikan kita merupakan sebuah keharusan.

#### **d) Bahan Ajar Aqidah Akhlaq Berbasis Project Based Learning**

Beberapa kelebihan teknologi di era digital yaitu teknologi mudah bekerja, cepat, efektif, efisien, mudah mentransfer data dan informasi ke media elektronik. Di era digital ini, teknologi digital sangat dibutuhkan untuk menjalani kehidupan sehari-hari. Semua kategori usia menggunakan teknologi digital. Kini, teknologi digital bukanlah suatu hal asing di dalam masyarakat. Hampir seluruh masyarakat memanfaatkan kegunaan teknologi digital. Di abad 21 ini.<sup>44</sup>

Hal tersebut menjadi suatu yang fundamental, terutama bagi pendidikan. Peserta didik kini sudah memahami dan terus belajar teknologi digital. Hal ini memicu keterampilan peserta didik dalam belajar. Mereka dapat mendapatkan pengetahuan dengan mudah dan cepat.

Selain itu, bagi tenaga pendidik adanya teknologi digital ini mempermudah mereka dalam mencari bahan ajar. Begitupula dengan staf pendidik dan segala bidang kependidikan. Mereka dapat dengan mudah memberikan perkembangan-perkembangan baru di dunia pendidikan melalui teknologi digital. Teknologi pendidikan menjadi kebutuhan pendidikan saat ini, dibuktikan dengan Kemendikbud

---

<sup>44</sup> Silviana Putri Kusumawati, "Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital;Journal of Islamic Education and Social Humanities", 134

memajukan kurikulum baru dan sistem online serta mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif 2021. Melihat dengan adanya hal ini maka dapat dikenali bahwa teknologi digital ini akan terus berkembang dari sebelumnya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). *Research And Development* adalah metode penelitian yang dihasilkan untuk menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifan suatu produk.<sup>45</sup> Sugiyono menjelaskan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan, dan produk yang telah ada.<sup>46</sup> Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah Buku Bahan Ajar pembelajaran Aqidah Akhlaq Berbasis digital.

#### **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Metode penelitian ini menggunakan metode 4D. Sedangkan Model pengembangan ini terdiri dari empat tahap pengembangan, yaitu:

a. Tahap *Define* (Pendefinisian).

Tahap *Define* (Pendefinisian) Tahap awal dalam model 4D ialah pendefinisian terkait syarat pengembangan. Sederhananya, pada tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan. Tahap pendefinisian atau analisa

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016) hlm 297.

<sup>46</sup> Rachmawati, Dan Anik Kurniawati, "Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika," *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika* 4, No. 1 (Januari 2020): 52.

kebutuhan dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur.

Sedangkan dalam tahapan *Define* terdapat Tahap pendefinisian atau analisa kebutuhan yang dapat dilakukan melalui analisa terhadap penelitian terdahulu dan studi literatur (Thiagarajan, 1974) menyebut ada lima kegiatan yang bisa dilakukan pada tahap define, yakni meliputi:

1) *Front-end Analysis* (Analisa Awal)

Analisa awal dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan dasar permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran sehingga melatar belakangi perlunya pengembangan. Dengan melakukan analisis awal peneliti/pengembang memperoleh gambaran fakta dan alternatif penyelesaian. Hal ini dapat membantu dalam menentukan dan pemilihan perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.

Pada tahap ini peneliti mencari informasi terkait permasalahan yang dialami siswa atau guru saat proses pembelajaran aqidah akhlaq di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah, sehingga diperlukannya pengembangan bahan ajar Aqidah Akhaq berbasis digital.

2) *Learner Analysis* (Analisa Peserta Didik)

Analisa peserta didik merupakan kegiatan mengidentifikasi bagaimana karakteristik peserta didik yang menjadi target atas pengembangan perangkat pembelajaran. Karakteristik yang



dimaksud ialah berkaitan dengan kemampuan akademik, perkembangan kognitif, motivasi dan keterampilan individu yang berkaitan dengan topik pembelajaran, media, format, dan bahasa.

Pada tahap ini peneliti mencari informasi terkait kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlaq dengan membuat angket kebutuhan siswa pada mata pelajaran mata aqidah akhlaq kelas XI di madrasah Aliyah nurul 'ulum kotagajah.

### 3) *Task Analysis* (Analisa Tugas)

Analisa tugas bertujuan untuk mengidentifikasi keterampilan yang dikaji peneliti untuk kemudian dianalisa ke dalam himpunan keterampilan tambahan yang mungkin diperlukan. Dalam hal ini, pendidik menganalisa tugas pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik bisa mencapai kompetensi minimal yang ditetapkan.

### 4) *Concept Analysis* (Analisa Konsep)

Dalam analisa konsep dilakukan identifikasi konsep pokok yang akan diajarkan, menuangkannya dalam bentuk hirarki, dan merinci konsep-konsep individu ke dalam hal yang kritis dan tidak relevan. Analisa konsep selain menganalisis konsep yang akan diajarkan juga menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan secara rasional.

Dalam tahap ini peneliti menentukan materi yang akan digunakan dalam pembuatan bahan ajar aqidah akhlaq berbasis

digital yaitu materi tentang “akhlaq pergaulan remaja” pada Kompetensi Dasar 3.3, yaitu “Memahami pentingnya akhlak terpuji dalam pergaulan remaja”.

5) *Specifying Instructional Objectives* (Perumusan Tujuan Pembelajaran).

Perumusan tujuan pembelajaran berguna untuk merangkum hasil dari analisa konsep (*concept analysis*) dan analisa tugas (*task analysis*) untuk menentukan perilaku objek penelitian.

Jadi pada tahapan *define* Kegiatan yang dilakukan penulis pada tahap ini adalah sebagai berikut :

- 1) Melakukan Observasi ke Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.
- 2) Melakukan Analisis kebutuhan melalui pembuatan angket kebutuhan guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq dan Siswa/I kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.
- 3) Menganalisis bahan ajar yang digunakan oleh Guru mata pelajaran Aqidah Akhlaq yang belum berbasis *Project Based Learning* dan buku pegangan Siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.

b. Tahap *Design* (Perancangan).

Tahap kedua dalam model 4D adalah perancangan (*Design*).

Ada 4 langkah yang harus dilalui pada tahap ini yakni:

- 1) *Constructing Criterion-Referenced Test* (Penyusunan Standar Tes),

- 2) *Media Selection* (Pemilihan Media)
- 3) *Format Selection* (Pemilihan Format),
- 4) *Initial Design* (Rancangan Awal).

Jadi dalam tahap *design* ini peneliti akan melakukan pembuatan rancangan produk berupa bahan ajar mata pelajaran aqidah akhlaq berbasis digital dengan mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan, menentukan model dan mendesain tampilan bahan ajar berbasis digital yang menarik dan inovatif.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan).

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu *expert appraisal* (penilaian ahli) yang disertai revisi dan *development testing* (uji coba pengembangan).

Dalam tahap ini bahan ajar yang dibuat oleh peneliti akan divalidasi oleh ahli yaitu dosen yang memiliki kompeten dibidangnya. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan bahan ajar yang akan dibuat oleh peneliti. Kemudian setelah dilakukan validasi bahan ajar yang dibuat akan mendapatkan kritik dan saran serta perbaikan. Oleh karena itu tahap yang selanjutnya adalah memperbaiki bahan ajar yang telah selesai divalidasi. Setelah itu bahan ajar diuji cobakan untuk mendapatkan berbagai saran dan masukan dari peserta didik dan guru mata pelajaran aqidah akhlaq di madrasah Aliyah nurul 'ulum kotagajah.

d. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan).

Tahap penyebarluasan tidak dilakukan oleh peneliti karena penelitian ini dilakukan hanya sebatas memenuhi tugas akhir akademik. Oleh karena itu tahap penyebarluasan ini tidak dilalui oleh peneliti melainkan hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan).

Kelebihan model 4D yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama, karena tahapan relatif tidak terlalu kompleks. Kelemahan Model 4D yaitu di dalam model 4D hanya sampai pada tahapan penyebaran saja, dan tidak ada evaluasi, dimana evaluasi yang dimaksud adalah mengukur kualitas produk yang telah diujikan, uji kualitas produk dilakukan untuk hasil sebelum dan sesudah menggunakan produk.

### **C. Sumber Data**

Sumber data adalah subjek dari mana suatu data dapat diperoleh. Menurut Sutopo, sumber data juga dapat dikatakan sebagai tempat data diperoleh dengan menggunakan metode tertentu baik berupa manusia, artefak, ataupun dokumen-dokumen.<sup>47</sup>

Sedangkan menurut pendapat versi lain Sumber data adalah subjek dari mana data diperoleh. Bisa juga didefinisikan sebagai benda atau orang tempat peneliti mengamati, membaca atau bertanya mengenai informasi tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Informasi yang diperoleh dari sumber penelitian ini kemudian disebut data. Jika peneliti menggunakan teknik kuesioner dan wawancara dalam mengumpulkan data maka sumber datanya disebut dengan responden yaitu orang yang

---

<sup>47</sup> Suci Arischa, "Analisis Beban Kerja Bidang Pengelolaan Sampah Dinas Lingkungan Hidup Dan Kebersihan Kota Pekanbaru;Jom Fisip", Vol. 6/Ed. I /Januari – Juni 2019 , 7

memberi respons dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan peneliti baik tertulis maupun lisan.<sup>48</sup>

Sedangkan sumber data terbagi menjadi dua bagian, antara lain sebagai berikut;

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah sumber didapatkannya data atau arsip yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian yang paling diutamakan. Terkait dengan pengertian Sumber Data Primer, Siti Kurnia Rahayu mendefinisikannya sebagai berikut:

“Sumber Data Primer merupakan narasumber utama yang dapat memberikan informasi data yang dibutuhkan ataupun yang menjadi sasaran pertama dalam sebuah penelitian.”<sup>3</sup>

Berdasarkan teori tersebut, sumber data primer adalah sumber data yang paling penting dan yang paling dibutuhkan dalam penelitian ini. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini adalah Guru Pengampu Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq serta Siswa/I kelas XI Madrasah Aliyah Nurul Ulum Kotagajah.

### **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data primer merupakan sumber di dapatkannya data yang bertujuan untuk mendukung atau memperkuat sumber data primer. Terkait dengan pengertian Sumber Data Sekunder, Siti Kurnia Rahayu mendefinisikannya sebagai berikut:

“Sumber data Sekunder merupakan data yang dimanfaatkan untuk memberikan serta mendukung informasi mengenai situasi serta

---

<sup>48</sup> Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin; Antasari Press, 2011), h. 60

<sup>3</sup> Siti Kurnia Rahayu, “Pengaruh Efektifitas proses bisnis terhadap kualitas sistem informasi Akuntansi” : *Jurnal Riset Akuntansi*, UNKOM Indonesia No. 2/ Oktober 2016, 23

kondisi latar belakang penelitian.”<sup>4</sup>

Berdasarkan teori diatas, sumber data sekunder merupakan sumber diperolehnya data yang dapat memperkuat atau pendukung sumber data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi objek dalam penelitian adalah data-data madrasah Aliyah Kotagajah mengenai data-data jumlah guru, jumlah siswa, sejarah berdirinya Madrasah Aliyah Kotagajah, Fasilitas-fasilitas, dan lain-lain.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

##### **1. Observasi**

Observasi ditujukan untuk mengetahui mengenai kebenaran yang ada dilapangan serta untuk memperoleh informasi tentang kegiatan secara nyata sehingga memperoleh gambaran secara jelas tentang masalah yang terjadi.<sup>49</sup>

Sedangkan Morris mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap panca indera

---

<sup>4</sup> *Ibid*, 23

<sup>49</sup> Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) 106.

manusia.<sup>50</sup>

Dengan meninjau dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti melakukan peninjauan dilapangan secara langsung guna untuk melihat keadaan atau situasi pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlaq siswa/I kelas XI Madrasah Aliyah Nuru Ulum Kotagajah guna untuk memperoleh informasis serta kondisi pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlaq siswa/I kelas XI secara langsung.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber untuk memperoleh suatu data. Terkait dengan pengertian wawancara, Sugiyono mendefinisikannya sebagai berikut:

Wawancara merupakan percakapan yang bermaksud tertentu. Percakapan tersebut dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan beberapa pertanyaan dan yang selanjutnya yaitu terwawancara (interviewee) yang memberikan beberapa jawaban atas apa yang menjadi pertanyaan yang di ajukan.<sup>51</sup>

Berdasarkan teori tersebut wawancara merupakan percakapan yang bertujuan untuk mendapatkan data penting yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian.

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti dalam mengumpulkan data mengajukan suatu pertanyaan kepada yang diwawancarai. Wawancara digunakan sebagai teknik

---

<sup>50</sup> Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial);Jurnal at-Taqaddum", Vol. 8/No. 1/Juli 2016, 26

<sup>51</sup> Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Disertasi*, h. 186

pengumpulan data pada saat peneliti melakukan studi pendahuluan untuk menghimpun bahan – bahan dalam menemukan permasalahan yang harus diteliti secara tanya jawab lisan.<sup>52</sup> Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan Model Pembelajaran Aqidah Akhlaq Berbasis digital.

Dalam penelitian ini Subjek yang diwawancarai yaitu Guru Pengampu Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq dan siswa Madrasah Aliyah Nurul Ulum Kotagajah.

### 3. Angket (*Kuesioner*)

Angket merupakan daftar pertanyaan yang didistribusikan melalui pos untuk diisi dan dikembalikan, atau dapat juga di jawab oleh seorang peneliti.<sup>53</sup> Kuisisioner dapat berupa pertanyaan/ Pernyataan tertutup atau terbuka. Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media. Evaluasi pengembangan model pembelajaran Aqidah Akhlaq berbasis digital dilakukan oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Sedangkan uji coba model pembelajaran aqidah akhlaq berbasis digital dengan memberikan angket peserta didik pada uji coba lapangan.

Kuisisioner ditampilkan berupa skoring dengan menggunakan skala pengukuran berupa skala likert. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang maupun

---

<sup>52</sup> Puji Purnomo Dan Maria Sekar Palupi, “Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Penelitian* 20, No. 2 (Desember 2016): 152.

<sup>53</sup> Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011)hlm 128.



sekelompok orang untuk keperluan analisis.<sup>54</sup>

#### **4. Dokumentasi**

Pada saat uji coba produk pengembangan Model pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan bahan ajar digital peneliti mengumpulkan data-data tentang keadaan peserta didik yaitu dengan dokumentasi. Hasil dokumen yaitu berupa foto, arsip-arsip Madrasah yang bisa dijadikan data pendukung terhadap hasil penelitian, serta data-data lain yang diperlukan dalam penelitian yang dilakukan di Madrasah Aliyah Kotagajah.

#### **E. Subjek penelitian**

Subjek dalam penelitian ini siswa kelas XI Madrasah Aliyah Kotagajah, dan Guru Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq kelas XI di Madrasah Aliyah Kotagajah.

#### **F. Teknik Analisa Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah data yang diperoleh berupa masukan dari validator pada tahap validasi dan juga dari pendidik matematika. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk Model Pembelajaran *Project-Based Learning* pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq yang kemudian dikualifikasikan berupa skor hasil penilaian terhadap komponen media

---

<sup>54</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan," *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Oktober 2019, 94–101.

dari produuk pengembangan sehingga diketahui tingkat validitas media.<sup>55</sup>

Skor penelitian total dalam analisa data dapat dicari dengan rumus berikut.<sup>56</sup>

$$P = \frac{X}{x_i} \times 100\%$$

**keterangan:**

P = Persentase

100% = konstanta

X = jumlah jawaban skor oleh subjek uji coba

$x_i$  = nilai uji kuisisioner atau angket tiap peserta didik

### 1. Analisis Data Validasi Ahli

Angket validasi ahli terkait Materi dan media yang dikembangkan memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan Tingkat validasi. Penskoran yang digunakan dalam penilaian validasi ahli menggunakan skala *likert* dengan empat pilihan dapat dilihat pada tabel 3.2

**Tabel 3.2**  
**Skala Penilaian Validator**<sup>57</sup>

Kategori	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Berdasarkan nilai dari validator kemudian dicari rata – rata

<sup>55</sup> Rendik Uji Candra Rolisca Dan Bety Nur Achadiyah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss),” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, No. 1 (2014): 43.

<sup>56</sup> Rendik Uji Candra Rolisca Dan Bety Nur Achadiyah, “Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss).”

<sup>57</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan.”

persentasenya sehingga bisa menentukan kevalidan serta kelayakan dari media tersebut kemudian dianalisa menurut skala likert Hasil rata-rata skor bisa dilihat dalam tabel berikut ini.

**Tabel 3.3**  
Kriteria validator<sup>58</sup>

Skor kualitas	Kriteria kelayakan	Keterangan
80% - 100%	Sangat valid	Tidak revisi
66% - 79%	Valid	Revisi sebagian
56% - 65%	Cukup valid	Revisi sebagian & pengkajian ulang materi
40% - 55%	Kurang valid	Revisi total
<39%	Tidak valid	Tidak layak

## 2. Analisis Data Uji Coba Produk

Angket respon guru dan peserta didik terhadap penggunaan produk memiliki 5 pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan. Masing-masing pilihan jawaban memiliki skor berbeda yang mengartikan tingkat kesesuaian produk bagi pengguna. Skor penilaian dari tiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

**Tabel 3.4**  
**Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban<sup>59</sup>**

Kategori	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
H Sangat Tidak Setuju	1

<sup>58</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

<sup>59</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

asil dari skor penilaian dari masing-masing peserta didik tersebut kemudian dicari rata-rata dan dikonversikan ke pertanyaan untuk melihat kriteria kemenarikan modul. Penkonversian skor menjadi pertanyaan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel berikut:

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Uji Kemenarikan<sup>60</sup>**

Skor kualitas	Kriteria
80% - 100%	Sangat menarik
66% - 79%	Menarik
56% - 65%	Cukup menarik
40% - 55%	Kurang menarik
<39%	Sangat kurang menarik

---

<sup>60</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Penelitian**

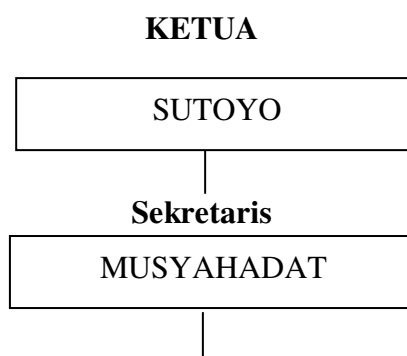
**1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

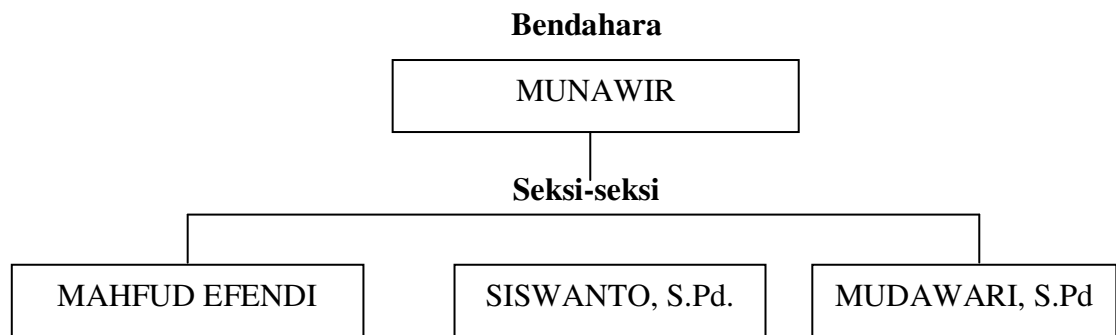
**a. Sejarah Singkat berdirinya MA Nurul Ulum Kota Gajah**

Madarasah Aliyah Nurul Ulum Kota Gajah berdiri atas gagasan para dewan guru Sekolah Diniyah dan Tsanawiyah serta tokoh masyarakat untuk meningkatkan jenjang pendidikan terutama bagi masyarakat. Perlu dewan guru memandang untuk mempercepat pendirian Sekolah M.A karena yang tersedia hanya Diniyah dan Tsanawiyah. Dan dikarenakan Kota Gajah baru ada dua Sekolah M.A yang belum memadai untuk menampung seluruh lulusan Madarasah Tsanawiyah.

Mengingat pentingnya berdirinya Madarasah Aliyah Nurul Ulum Kota Gajah Dan oleh karna itu maka dibentuklah susunan kepanitiaan pendiri Madarasah Aliyah Nurul Ulum Kota Gajah yaitu sebagai berikut :

**PENGURUS YAYASAN PENDIDIKAN NURUL ULUM**





Dalam rapat yang diadakan panitia tersebut diperoleh keputusan dan keser 62 untuk mendirikan Madarasah Aliyah Nurul Ulum yang mempunyai tujuan utama yaitu untuk menampung para lulusan Tsanawiyah Nurul Ulum di daerah sekitar, Selain itu juga bertujuan untuk turut serta mensukseskan program pemerintah dalam bidang pendidikan.

Madarasah Aliyah Nurul Ulum dibuka pertama kali pada tahun ajaran 1988 / 1989 dan pendapat siswa sejumlah 178 orang, baik dari wilayah Kota Gajah atau pun dari wilayah luar Kota Gajah.

Pada tahun ajaran pertama masih menumpang di Madarasah Diniyah Nurul Ulum selama tiga tahun. Dan setelah proses yang sangat panjang maka pada tahun 1991 sudah bisa membangun tiga ruang belajar dan satu untuk kantor , akhirnya pada tahun 1995 telah mampu menambah ruang lagi sehingga menjadi :

- 6 ruang belajar
- 1 unit bangunan untuk kantor
- 1 tempat ibadah

- 2 rang wc
- 1 ruang gudang

Selama itu setahun pertama berdirinya Madarasah Aliyah Nurul Ulum ini sampai sekarang telah mengalami pergantian kepala Madarasah satu kali, yaitu pertama dibuka tahun 1988 sampai 1991 dipimpin oleh bapak Encco Sunaryo BA dan karena beliau mendapat tugas baru maka kepala Madrasah Aliyah Nurul Ulum kota Gajah ini adalah Drs. H. Ngaliman Marzuqi.

**b. Visi dan Misi Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah**

Visi :” BERTAQWA, BERKUALITAS DAN BERBUDAYA  
ISLAM

Misi : Membentuk generasi muslim yang berakhlaq karimah,  
berwawasan luas. Terampil, dinamis dan cinta  
Almamater, serta generasi yang mempunyai rasa tanggung  
jawab atas kesejahteraan umat dan kemajuan Agama dan  
Negara.

**c. Identitas Sekolah**

- 1) Nama Sekolah : MA. NURUL ULUM  
KOTAGAJAH
- 2) Status : SWASTA
- 3) NSS/NSM : 131218020023
- 4) NPSN : 10816273
- 5) Tahun pendidikan : 2019/2020
- 6) Status tanah :

- Sertifikat tanah NO : 08.03.14.15.1.00566
  - Luas tanah : 5.030 M
  - Luas bangunan : 1,545 M
- 7) Waktu belajar : Pagi
- 8) Alamat : Jln. Jendral Sudirman Kota Gajah  
Lampung Tengah, Kode pos 34153.

#### d. Kondisi Sekolah

- 1) Keadaan sarana dan prasarana

**Tabel 4.1 Sarana dan Prasarana**

a. Administrasi sekolah			
1. Dokumen pendidikan sekolah	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
2. Tempat Administrasi sekolah	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
3. Tempat Adm. Kepala sekolah	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
4. Program kerja kepala sekolah	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
5. Kalender pendidikan	Ada	A B C D	
6. Jadwal pelajaran			
7. Buku Tamu			
8. Petugas piket	Ada	A B C D	
9. Notulen rapat	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
b. Aministrasi sekolah / kesiswaan		Ada	A B C D
1. Buku Induk siswa			
2. Buku mutasi siswa			
3. Buku absent siswa	Ada	A B C D	
4. Buku kumpulan	Ada	A B C D	
	Ada	A B C D	
c. Administrasi Pegawai		Ada	A B C D
1. Buku induk pegawai			
2. Daftar pembukuan pegawai			
3. Daftar mutasi pegawai	Ada	A B C D	



4. Daftar hadir pegawai	Ada	A B C D
	Ada	A B C D
d. Administrasi guru	Ada	A B C D
1. Tempat administrasi sekolah	Ada	A B C D
2. Buku program pengajaran		
3. Buku khusus	Ada	A B C D
4. Buku daftar Nilai	Ada	A B C D
5. B uku kurikulum	Ada	A B C D
	Ada	A B C D
e. Administrasi Surat Menyurat		
1. Buku Ekspedisi Sekolah		
2. Agenda Suratt Keluar	Ada	A B C D
3. Daftar mutasi pegawai	Ada	A B C D
4. Tempat administrasi surat	Ada	A B C D
	Ada	A B C D
f. Administrasi kepustakaan	Ada	A B C D
1. Daftar surat		
2. Daftar peminjam		
3. No. dan kode peminjam		
4. Kartu peserta		
5. Peraturan peminjam		

## 2) Keadaan Sekolah

a. Bangunan dan fisik		
1. Bangunan gedung sekolah	Ada	A B C D
	Ada	A B C D
2. Kantor sekolah	Ada	A B C D
3. Ruang UKS	Ada	A B C D
4. Ruang kusus pertemuan	Ada	A B C D
	Ada	A B C D
5. Ruang guru	Ada	A B C D
6. Ruang kusus kepala sekolah		
7. Ruang tamu		

## 3) Kegiatan Proses Belajar Mengajar

1. Media dan Sarana	Ada	A B C D
2. Program Pengajaran	Ada	A B C D
3. Satuan Pembelajaran	Ada	A B C D
4. Komunikasi timbal balik		

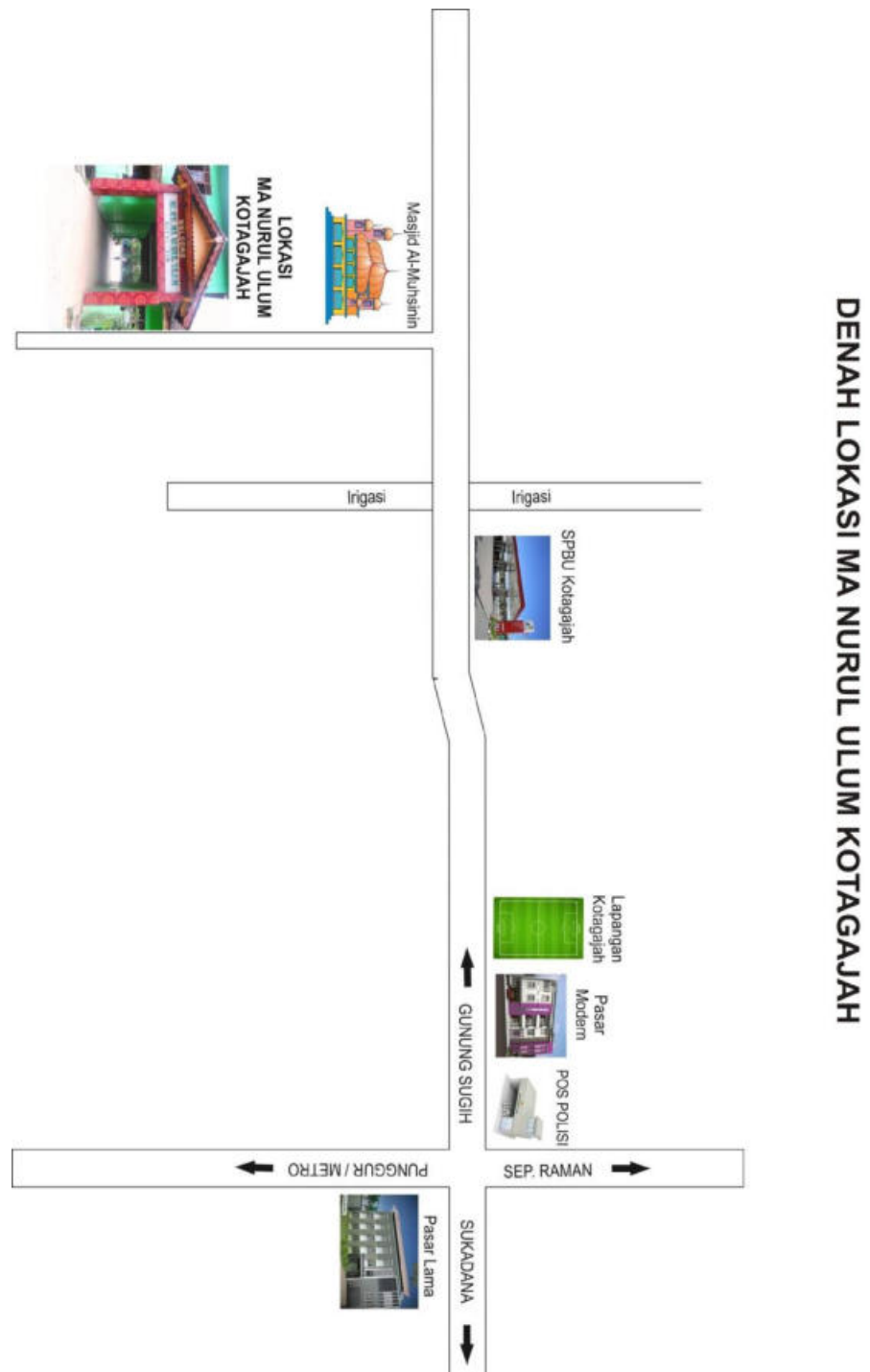
## 4) Kegiatan Sekolah

1. Pramuka	Ada	A B C D
2. Osis	Ada	A B C D
3. Rohis	Ada	A B C D
4. Paskibra	Ada	A B C D
5. Pengajian rutin	Ada	A B C D
6. Upacara	Ada	A B C D
7. Pakaian seragam	Ada	A B C D

## e. Daftar Tenaga Pengajar MA Nurul Ulum Kota Gajah



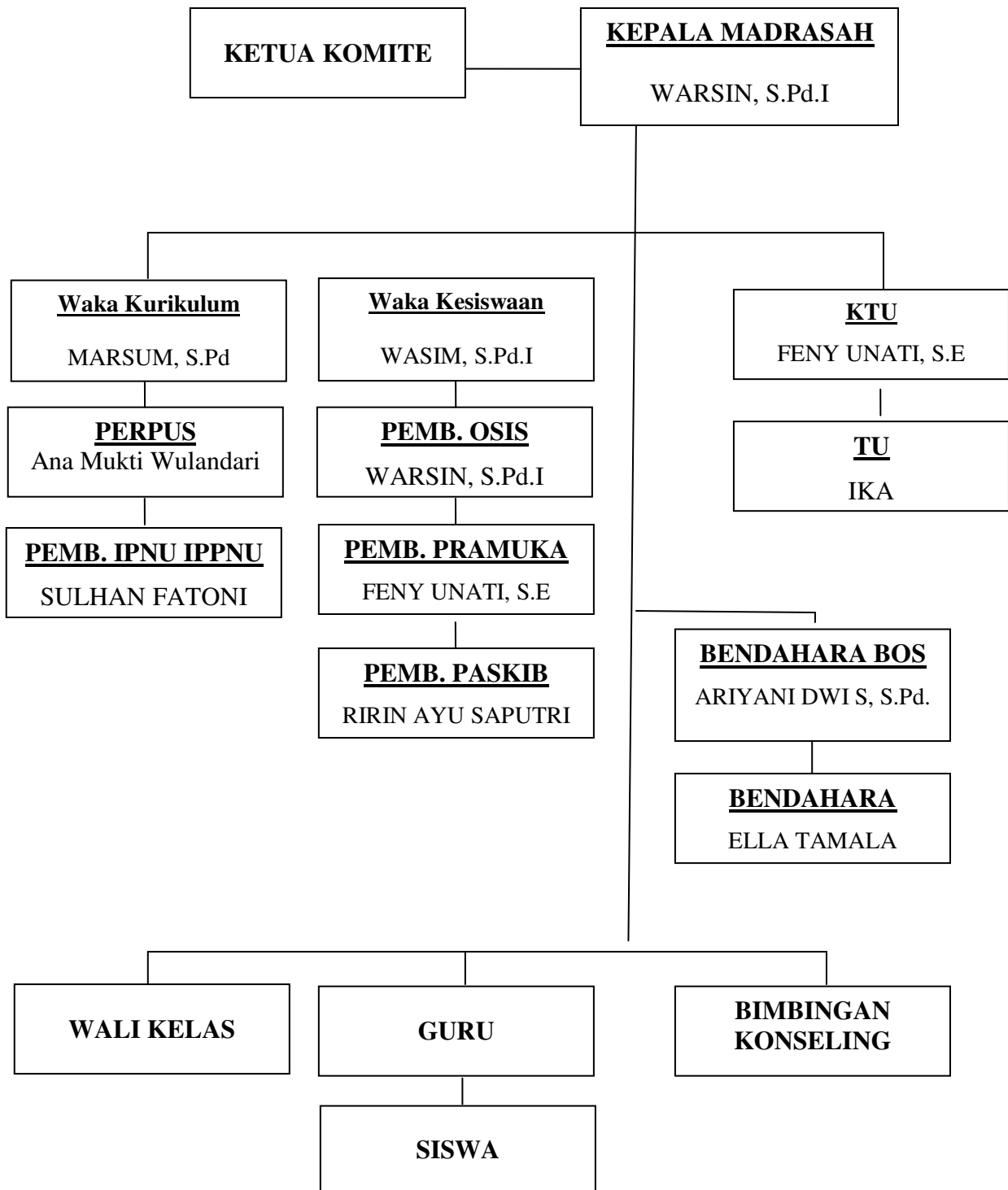
f. Denah lokasi MA Nurul Ulum Kota Gajah



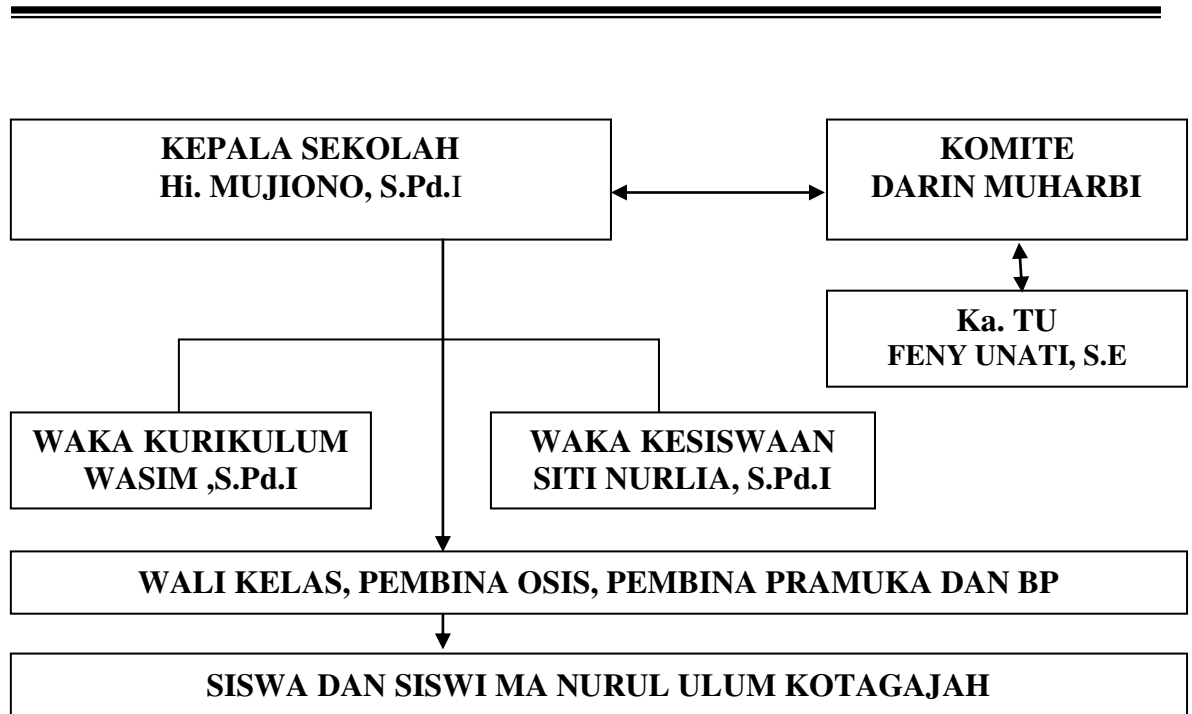
Gambar 4.1. denah Lokasi Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum

**g. Struktur Organisasi**

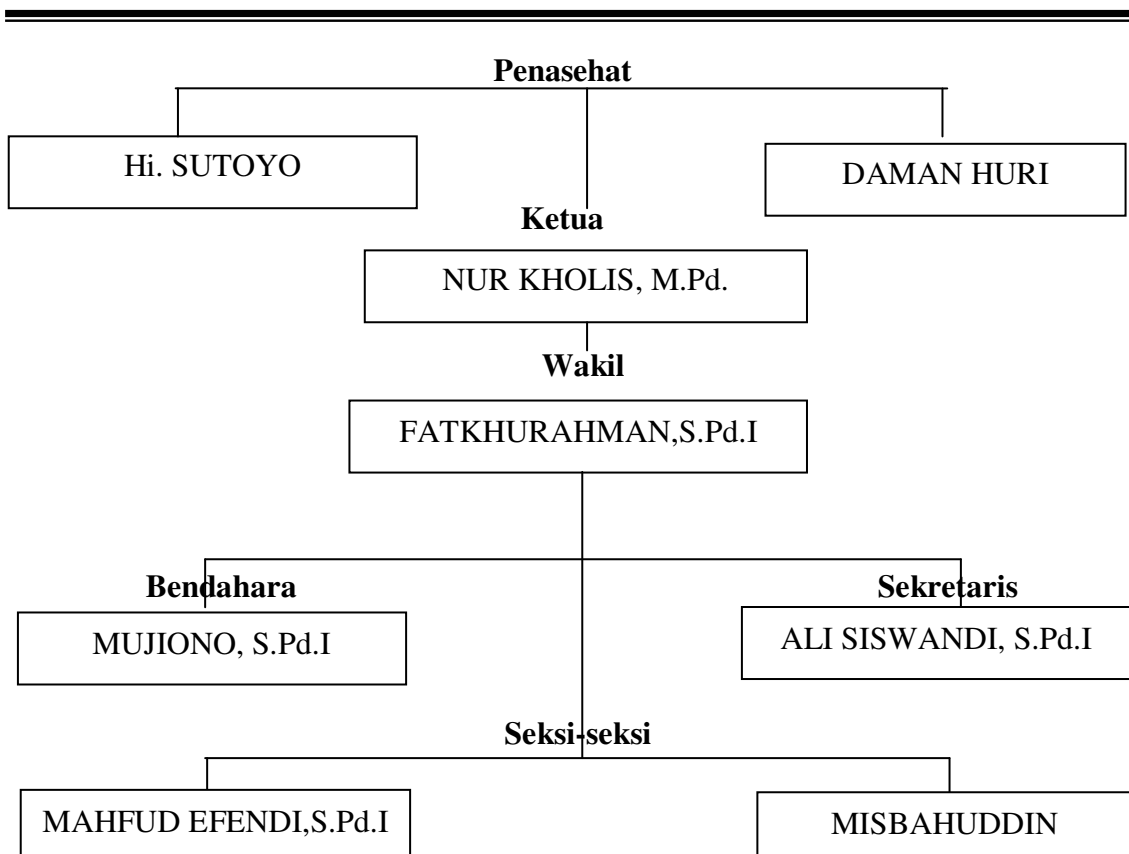
**1) Struktur Organisasi Ma Nurul Ulum Kotagajah**



## 2) Organisasi Pelayanan Bimbingan Konseling



## 3) Struktur pengurus yayasan nurul ulum Kauman kotagajah lampung tengah



## 2. Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru.

### a. Hasil Analisis Kebutuhan siswa

Dalam pembelajaran Akidah Akhlak dibutuhkan sebuah media berupa bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* yang dapat menunjukkan bahwa bahan ajar dalam pembelajaran tidak hanya berbentuk buku cetak tebal yang berukuran cukup besar dan tebal, serta tugas-tugas siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak tidak selalu sama bentuknya. Oleh karena itu dibutuhkan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* bertujuan agar siswa mendapatkan bahan untuk pembelajaran yang praktis dan sangat mudah untuk difahami dan dipelajari, ditambah dengan tuags-tugas siswa berbentuk Project yang beraneka ragam bentuknya sehinga siswa tidak merasa bosan.

**Tabel 4.2**

**Daftar Nama-nama Responden Siswa kelas XI analisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar digital**

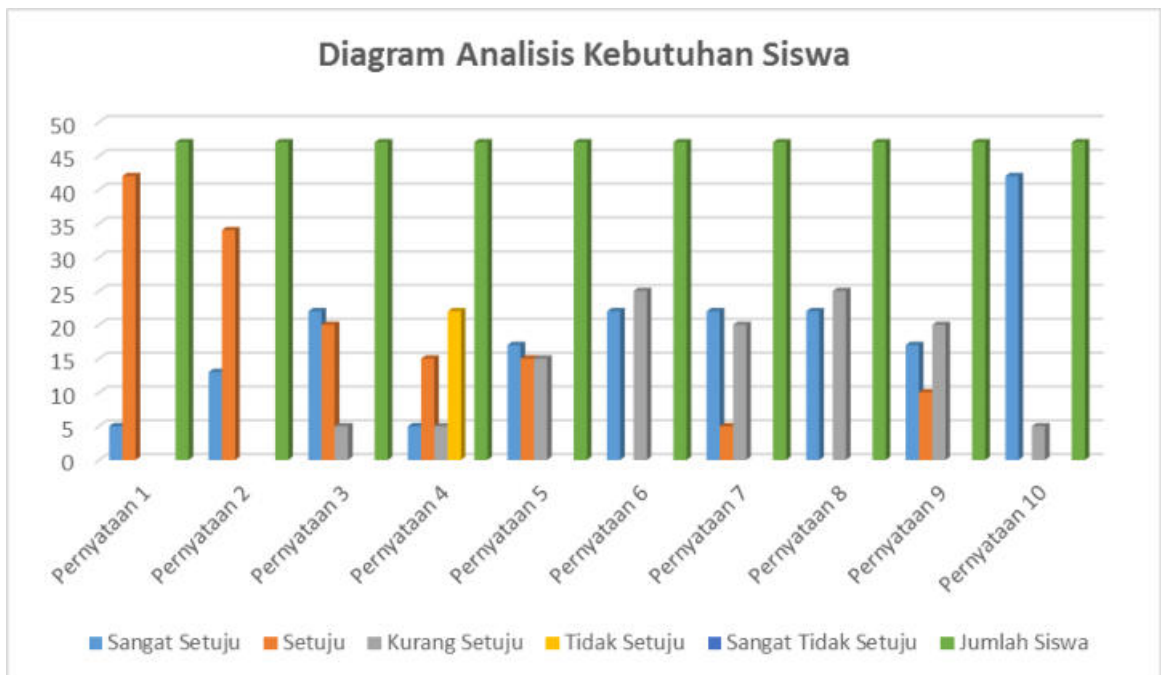
No	Nama Siswa	Asal Sekolah
1	ANANDA PRAMESWARI	MA Nurul 'Ulum
2	ANGGUN MERITA PUTRI	MA Nurul 'Ulum
3	ELFIRA JENITA PRIHANTANTI	MA Nurul 'Ulum
4	FADHIL MUTAQIN	MA Nurul 'Ulum
5	GITA SEPTIANA	MA Nurul 'Ulum
6	HANI NUR ARIFAH	MA Nurul 'Ulum
7	ILHAM GUSTOLIB	MA Nurul 'Ulum

<b>8</b>	INAROTUL AINIYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>9</b>	INDRI RETVIANA	MA Nurul 'Ulum
<b>10</b>	LIA ASTIA SYAROH	MA Nurul 'Ulum
<b>11</b>	M. ATO DZULILMI	MA Nurul 'Ulum
<b>12</b>	MAHESA ADITYA RAMANDA	MA Nurul 'Ulum
<b>13</b>	MUHAMMAD NIRRO AGUNG	MA Nurul 'Ulum
<b>14</b>	MUNTAFAIAH	MA Nurul 'Ulum
<b>15</b>	MUTHIAH FAUZIYAH A.	MA Nurul 'Ulum
<b>16</b>	NAZWA SABILA MUSTOFA	MA Nurul 'Ulum
<b>17</b>	NUR HIDAYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>18</b>	RAKA HENDAR PRATAMA	MA Nurul 'Ulum
<b>19</b>	REZAL SAFEI	MA Nurul 'Ulum
<b>20</b>	ROHMAH MEIYANTI	MA Nurul 'Ulum
<b>21</b>	ROIKHATUL JANNAH	MA Nurul 'Ulum
<b>22</b>	YOGA ADITYA	MA Nurul 'Ulum
<b>23</b>	ABEL YUNISA	MA Nurul 'Ulum
<b>24</b>	AKBAR KURNIAWAN	MA Nurul 'Ulum
<b>25</b>	ALYA LINGGA ANJANI	MA Nurul 'Ulum
<b>26</b>	ANGGI PERNANDO	MA Nurul 'Ulum
<b>27</b>	APRI HIFISU ELWAN	MA Nurul 'Ulum
<b>28</b>	AZIZ SHOKIBAN	MA Nurul 'Ulum
<b>29</b>	AZZAHRA CAHAYA SILVIA	MA Nurul 'Ulum
<b>30</b>	DIMAS SETIAWAN	MA Nurul 'Ulum



<b>31</b>	ERVIN PERONATA	MA Nurul 'Ulum
<b>32</b>	FITRIA ROHMATUL ADAWIYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>33</b>	FITRIYATUS SANIYYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>34</b>	HIDAYATUR RODIYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>35</b>	INTAN NURYATI	MA Nurul 'Ulum
<b>36</b>	KURNIA PRATIWI	MA Nurul 'Ulum
<b>37</b>	LAILI KHUSNIA	MA Nurul 'Ulum
<b>38</b>	LUTFI CHOSNIA	MA Nurul 'Ulum
<b>39</b>	LISTYA NUR WAHIDA	MA Nurul 'Ulum
<b>40</b>	M. ZALVI ROMDONI	MA Nurul 'Ulum
<b>41</b>	NADYA CAHYATI	MA Nurul 'Ulum
<b>42</b>	NAILATUL FATONAH	MA Nurul 'Ulum
<b>43</b>	NELLY MALIKA INNALA	MA Nurul 'Ulum
<b>44</b>	NUR WULAN KHOFIFATUN N.	MA Nurul 'Ulum
<b>45</b>	SHOFI AMANATUN NISA	MA Nurul 'Ulum
<b>46</b>	REVAN ANANDA	MA Nurul 'Ulum
<b>47</b>	YOGI SATRIA	MA Nurul 'Ulum

Sedangkan hasil analisis kebutuhan siswa dapat dilihat dalam rangkuman berbentuk diagram berikut ini:



**Diagram 4.1 Analisis Kebutuhan Siswa**

Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan pada diagram di atas diperoleh dari 47 responden siswa dengan total rata-rata presentase yaitu 80,97%. hasil tersebut didapatkan dari jumlah total seluruh analisis kebutuhan dari 47 siswa yaitu 3806 kemudian dibagi dengan jumlah banyak siswa, atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{\sum M}{\sum Mi}$$

**Keterangan:**

$$P = \frac{3806}{47} \times 100\%$$

P = 80,97%  
Responden

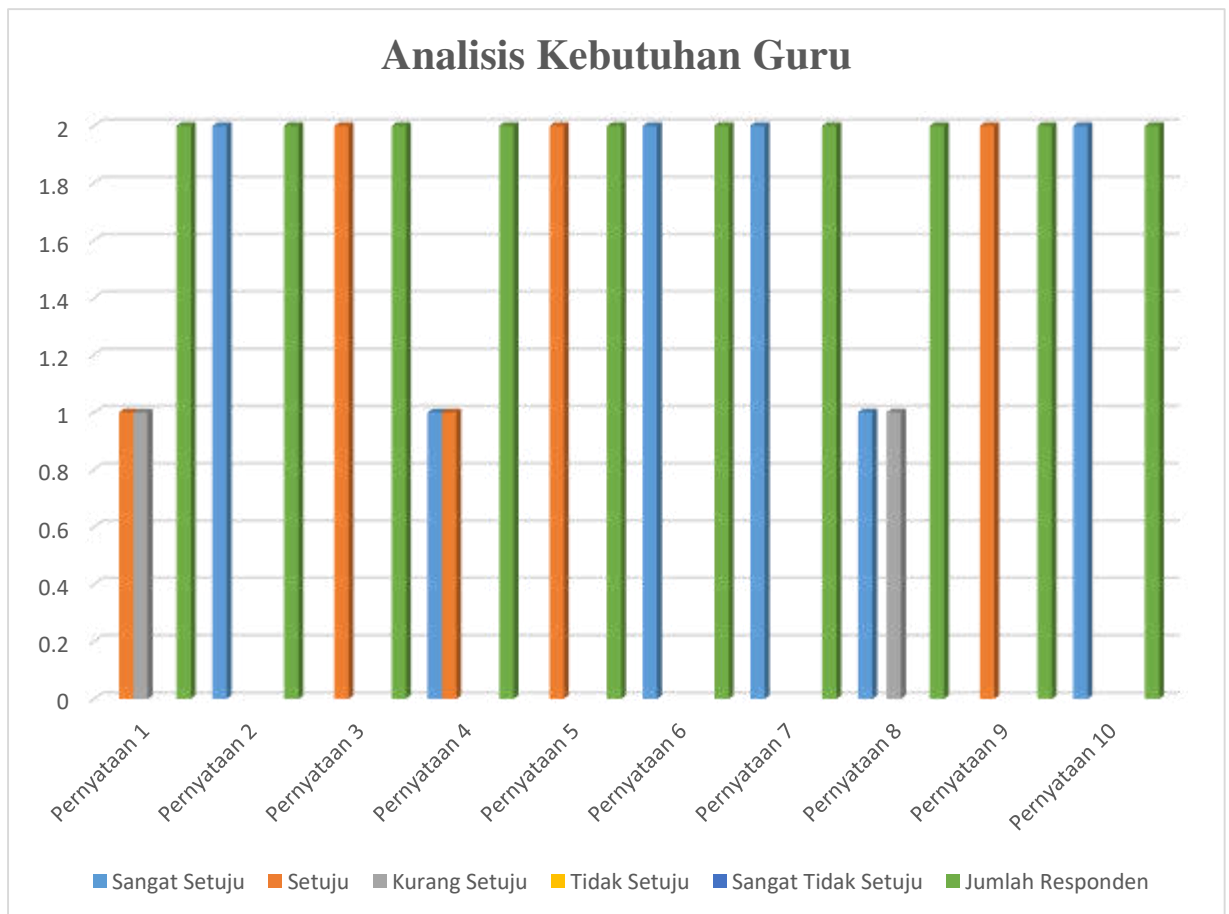
P : Prosentase Kebutuhan Siswa

$\sum M$  : Total Prosentase Seluruh

$\sum Mi$  : Total Responden Siswa

### b. Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Guru membutuhkan sebuah media berupa bahan ajar berbentuk digital berbasis *Project Based Learning* yang dapat membantu siswa menjadi termotivasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.



**Diagram 4.2 Hasil analisis kebutuhan guru**

Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan guru pada tabel di atas diperoleh dari 2 responden guru dengan perolehan rata-rata prosentase sebesar 88% dan dikategorikan sebagai kriteria sangat setuju/membutuhkan. hasil tersebut didapatkan dari jumlah total prosentase dari masing-masing responden guru kemudian dibagi

dengan jumlah responden guru yang berjumlah 2 orang, atau bisa juga di tulis dalam rumus:

$$P = \frac{\sum M}{\sum Mi}$$

**Keterangan:**

$$P = \frac{176}{2} \times 100\%$$

P : Prosentase Kebutuhan Guru

$$P = 84\%$$

$\sum M$ : Total Jawaban Semua Responden

$\sum Mi$ : Total Jumlah Responden Guru

### 3. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk

Sebelum memaparkan hasil pengembangan bahan ajar yang digunakan di Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah, disini peneliti akan menyajikan terlebih dahulu spesifikasi bahan ajar sebelum dikembangkan (yang digunakan di Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah).

Setiap bahan ajar yang di kembangkan pasti memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Pada pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak yang digunakan di Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah masih menggunakan buku cetak Akidah Akhlak yang sangat tebal. Adapun penyajian pengembangan Bahan Ajar Akidah Akhlak yang di gunakan di Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah adalah sebagai berikut:

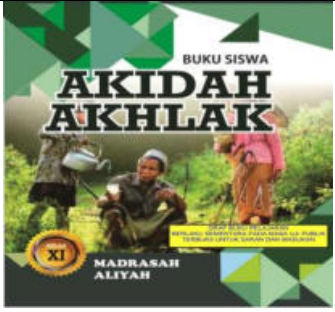
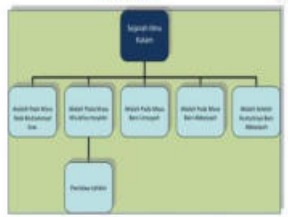
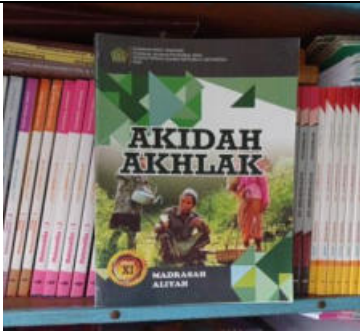

**Tabel 4.6**


#### **Bahan Ajar Akidah Akhlak yang digunakan di Madrasah Aliyah**

**Nurul**

**'ulum Kotagajah**

No.	Bagian Buku	Gambar Spesifikasi Buku	Keterangan

1.	Cover Depan		<p>Pada cover ini terlihat gambar yang tertimpa oleh judul buku sehingga tidak terlihat menarik.</p>
2.	Peta konsep		<p>Pada bagian Peta Konsep warna dan tampilan masih terlihat belum cukup menarik.</p>
3.	Bentuk Buku		<p>Buku masih dalam bentuk buku cetak sehingga berpotensi untuk hilang, sobek, basah karena terkena air, bahkan kurang praktis untuk di bawa kemana-mana. Selain itu tidak dapat dibawa menggunakan tas berukuran kecil dan mudah tertinggal.</p>
4.	Bagian awal BAB		<p>Pada bagian awal bab, Warna, ukuran, dan bentuk Font kurang terlihat menarik</p>

5.	Pada bagian Tugas Siswa	 <p><b>AYU PRESENTAR</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk meningkatkan kepedulian siswa tentang jasa dan manfaat profesi/pekerjaan di bidang akhlak (contoh: di bidang hukum, akhlak, kesehatan, kearifan, lingkungan, atau akhlak) yang dapat meningkatkan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam akhlak tersebut.</li> <li>2. Cara menggunakan jasa di bidang:</li> <li>3. Tanya di bidang akhlak:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Perilaku membandingkan dengan perilaku Islam</li> <li>b. Menerangkan/menjelaskan mengenai jasa dan kearifan</li> <li>c. Menganalisis perilaku yang baik yang akan diterapkan (LDBT)</li> <li>d. Menganalisis perilaku yang baik</li> </ol> </li> <li>4. Menganalisis perilaku yang baik</li> <li>5. Siswa menggunakan jasa tersebut di bidang akhlak!</li> </ol> <p><b>PENDALAMAN KARAKTER</b></p> <p>Setelah mempelajari perilaku dan dampak negatif serta upaya menghindari diri dari perilaku tersebut, siswa dapat memahami, menjelaskan, dan menganalisis perilaku yang baik, serta dapat menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan perilaku membandingkan, jasa, LDBT, membandingkan jasa dan kearifan, jasa, lingkungan, dan perilaku yang baik, serta dapat menerapkan perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>2. Berhadiah dengan nilai dan manfaat serta dengan kearifan yang positif, sehingga dapat menggunakan jasa dan kearifan yang baik.</li> <li>3. Menguraikan perilaku yang positif yang tidak merugikan diri dalam perilaku yang dapat meningkatkan perilaku yang memengaruhi kehidupan siswa, sosial, dan agama.</li> </ol>	Pada bagian tugas siswa tidak terdapat Schedule atau rencana pembuatan jadwal project untuk siswa/i.
----	-------------------------	--	--

Hasil pengembangan penelitian ini yakni berupa bahan ajar Akidah Akhlak berbentuk digital berbasis *Project Based Learning*. Bahan ajar ini dirancang melalui desain pengembangan yang didalamnya terdapat sebanyak 10 unit materi untuk jangka pebelajaran selama satu tahun atau dua semester dan masing-masing terdapat KI dan KD yang sudah dipetakan di setiap unitnya. Buku ini juga didesain dengan basis atau berpolakan *Project Based Learning*, sehingga guru mata pelajaran di arahkan dengan pola pembelajaran yang berbasis project di setiap unitnya yang sudah tertera di dalam buku. Bahan ajar digital ini dapat diakses dengan jaringan data serta dapat menggunakan berbagai macam smartphone ataupun laptop melalui scan kode QR atau bisa juga di akses dengan meng Klik link, dan kedua alternatif tersebut telah disediakan dalam bentuk kartu yang dapat dibawa kemana-mana. 10 unit itu antara lain sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Unit-unit Materi dalam bahan ajar digital Akidah Akhlak berbasis  
*Project Based Learning***

No Unit	Nama Unit
1	Munculnya Aliran Kalam Dalam Peristiwa Tahkim
2	Syari'at, Tarekat, Hakikat, Dan Ma'rifat
3	Menghindari Dosa Besar
4	Adab Berpakaian, Berhias, Perjalanan, Bertamu Dan Menerima Tamu
5	Akhlak pergaulan remaja
6	Kematian Dan Kehidupan Dialam Barzah
7	Tokoh Dan Ajaran Tasawuf Sufi Besar
8	Kisah Teladan (Abdurrahman Bin 'Auf & Abu Dzar Al-Ghifari)
9	Kisah Teladan (Fatimah Az-Zahra & Uwais Al-Qarni)
10	Menghindari Akhlak Tercela

Pada awalnya peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terdapat di lapangan dengan melakukan observasi dikelas XI. Kelas yang akan di teliti yaitu kelas XI (sebagai kelas uji coba) dan peneliti menemui guru Akidah Akhlak kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah Lampung Tengah.

Tiga langkah penting yang dilakukan oleh peneliti atau guru inovatif dalam menyiapkan rencana pengembangan memasukan unsur analisis kebutuhan yang disisipkan diantara pemilihan materi dan model

pembelajaran, dengan pemilihan strategi pengembangan. Untuk penjelasan yang lebih rinci, perhatikan tabel berikut:

**Tabel 4.8**  
**Pengembangan**

<b>Apa yang dikembangkan?</b>	<b>Alasan Mengapa perlu adanya pengembangan</b>	<b>Bagaimana cara mengembangkannya</b>
(Bahan Ajar Akidah Akhlak)	(Analisis Kebutuhan)	(Cara/Model pembelajaran dalam bahan ajar)

Untuk menjawab pertanyaan yang terdapat pada tabel di atas maka akan dijelaskan mengenai langkah-langkah dalam rencana pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak ini.

Pengembangan bahan ajar ini menggunakan model dari 4D yang memiliki 4 tahapan pada pengembangannya, antara lain yaitu; Tahap *Define* (Pendefinisian), Tahap *Design* (Perancangan), Tahap *Develop* (Pengembangan), dan Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan). Langkah-langkah yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

**a. Tahap *Define* (Pendefinisian)**

Pada tahapan ini yang dilakukan oleh pengembang yaitu menentukan tujuan program atau produk yang dikembangkan serta menentukan pentingnya produk itu bagi guru dan siswa. Terdapat 2 tahap analisis, diantaranya:

- 1) Analisis kebutuhan guru dan siswa
- 2) Analisis bahan ajar dan indikator pencapaian

Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti menganalisis kebutuhan siswa yang telah di jelaskan pada sub bab sebelumnya



untuk menentukan tujuan dari pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak. Pada langkah ini yang dilakukan oleh peneliti adalah melihat keadaan di kelas dengan tujuan mengetahui apakah pengembangan bahan ajar Akidah Akhlak ini dibutuhkan atau tidak. Pada tahapan ini dilakukan observasi di kelas XI Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah serta wawancara dengan ibu Aisyah sebagai guru mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. Dari hasil observasi sekaligus wawancara, diperoleh informasi bahwa guru Akidah Akhlak tidak menggunakan model pembelajaran yang sudah tertera dalam bahan ajar, masih menggunakan bahan ajar cetak yang jumlahnya tidak mencukupi jumlah banyaknya murid, dan kurangnya strategi pembelajaran yang diterapkan.

Keterangan :

$\Sigma T$  : Jumlah Siswa yang Tuntas

$\Sigma TT$  : Jumlah Siswa yang tidak Tuntas (siswa yang tidak tuntas berwarna merah

Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas XI (kelas uji coba) dapat disimpulkan bahwa terdapat 17 siswa yang sudah mencapai KKM dan masih terdapat 8 siswa yang masih belum mencapai KKM (65). Nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 70. Hal ini menunjukkan bahwa kurangnya minat serta apresiasi siswa dalam membaca serta mempelajari bahan ajar tersebut, dorongan guru untuk memotivasi siswa juga kurang sehingga masih rendahnya nilai hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

Dari hasil observasi sekaligus wawancara, diperoleh informasi bahwa guru Akidah Akhlak tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, dikarenakan minimnya media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah. Strategi yang digunakan juga masih menerapkan strategi ceramah, Tanya jawab, dan kurangnya kegiatan praktek pada pembelajaran ini. Buku cetak sebagai bahan ajar yang digunakan di sekolah pun juga kurang lengkap serta kurang menarik dan praktis bagi siswa sehingga pembelajaran Akidah Akhlak dikelas sangat monoton. Nilai yang diperoleh tiap pertemuan masih dibawah rata-rata, selain itu kurangnya motivasi untuk siswa, sehingga terkadang siswa malas mengerjakan tugas PR yang bentuk tugasnya selalu sama.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*, yang dapat menerapkan secara langsung kaitannya dengan pembelajaran Akidah Akhlak dalam satu tahun (dua semester) guna dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adanya pengembangan bahan ajar yang di buat oleh peneliti, berikut ini merupakan salah satu dari beberapa *learning Stages*, Kompetensi Dasar, serta indikator pencapaian yang ada dalam bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas XI, dapat dilihat pada tabel 4.5

**Tabel 4.9*****Learning Stages, Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian*****Mata****Pelajaran Akidah Akhlak Berbasis *Project Based Learning* dalam setiap Unit.**

<b>Learning stages</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Start With the Essential Question</i></li> <li>• <i>Design a Plan for the Project</i></li> <li>• <i>Create a Schedule</i></li> <li>• <i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i></li> <li>• <i>Assess the Outcome</i></li> <li>• <i>Evaluate the Experience</i></li> </ul>	3.3. Menganalisis perilaku dan dampak negative serta upaya menghindari dosa-dosa besar (membunuh, <i>liwat</i> , LGBT, meminum <i>khamr</i> , judi, mencuri, durhaka kepada orangtua, meninggalkan salat, memakan harta anak yatim dan korupsi)	3.3.3. Siswa dapat mengkritik perilaku dosa besar (membunuh, <i>liwat</i> , LGBT, meminum <i>khamr</i> , judi, mencuri, durhaka kepada orangtua, meninggalkan salat, memakan harta anak yatim dan korupsi)

**b. Tahap *Design* (Perancangan)**

Berikut ini adalah tahapan desain:

- 1) Menentukan serta mengumpulkan data yang terkait dengan pelaksanaan pengembangan bahan ajar, meliputi: materi pelajaran, tahapan pembelajaran, dan indikator pencapaian pembelajaran. Materi pelajaran diperoleh dari pembelajaran yang menyebutkan tentang tema pokok bahasan melalui buku cetak yang menjadi bahan ajar sebelum dikembangkan. Sedangkan tahapan pembelajaran di ambil dari teori-teori mengenai *Project Based*

*Learning*, sedangkan Kompetensi Dasar dan indikator pencapaian di peroleh dari buku cetak Akidah Akhlak.

- 2) Membuat rancangan media pembelajaran berupa bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*. Pada tahap ini yang dilakukan oleh peneliti adalah mengumpulkan serta menelaah berbagai macam buku Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah, serta buku-buku yang menjadi penunjang materi dalam bahan ajar yang dibuat oleh peneliti dan dijadikan pedoman pembuatan dalam proses pengembangan bahan ajar sekaligus menambah refrensi dalam daftar pustaka.

### **c. Tahap *Develop* (Pengembangan)**

Pada tahap ini peneliti memulai untuk membuat sebuah bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkahnya antara lain sebagai berikut:

#### **1) Mengubah bentuk bahan ajar cetak menjadi digital**

Dalam arti bahwa bahan ajar digital didesain untuk memberikan kemudahan serta kepraktisan baik guru ataupun siswa dalam membaca materi Akidah Akhlak. Oleh karena itu guru dan siswa tidak perlu lagi merasa bosan dalam pembelajaran sebab nantinya guru dan murid hanya cukup mengakses bahan ajar Akidah Akhlak dengan scan Kode QR atau klik Link yang tertera dalam kartu sebagai ganti dari bahan ajar yang masih berbentuk cetak yang begitu tebal dan lebar.

## 2) Mengembangkan desain *Interface* (antar muka)

Secara umum *interface* ini akan di desain untuk memberikan kemudahan siswa dan guru dalam menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* ini.

## 3) Pengembangan Sajian Materi

Format sajian materi dalam bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* ini adalah materi pelajaran yang tertuang dengan kalimat *Learning Material*. Kemudian terdapat pembuatan rencana untuk membuat sebuah tugas berbasis project yang dituangkan dengan kalimat *Design a Plan for the Project*. Kemudian terdapat pembuatan rancangan proyek yang diberikan kepada siswa baik tatap muka di kelas maupun di luar tatap muka yang dituangkan dengan kalimat *Create a Schedule*, dalam tahapan pembelajaran ini guru melakukan monitoring untuk memantau sejauh mana proyek siswa yang sedang dikerjakan. Setelah itu penyusunan laporan dan presentasi/publikasi hasil merupakan langkah akhir dalam pembelajaran *project based learning*.

Para peserta didik diminta untuk menyerahkan laporan dan mempresentasikan hasil proyeknya kepada siswa lain dikelas, kemudian setelah dilakukan presentasi dari hasil proyek yang sudah dilaksanakan maka tahap akhir yakni mempublikasi hasil, baik melalui berbagai media social diinternet, atau dalam majalah dinding yang ada disekolah,

kegiatan ini dituangkan dalam buku digital dengan kalimat *Asses the Outcome*. Selain itu terdapat juga latihan soal sebagai evaluasi yang dapat digunakan siswa belajar dirumah maupun disekolah. Materi yang terdapat dalam bahan ajar digital ini cukup padat serta dirancang dengan menggunakan *Font* dan pemilihan *layout* yang jelas dan cocok untuk siswa kelas XI SMA/MA. Alat evaluasi yang akan disajikan dalam bentuk *uraian* untuk setiap unitnya, dan soal *multiple Choice* (pilihan ganda) di setiap akhir semesternya.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan instrument sebagai alat ukur layak atau tidaknya produk yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti melakukan validasi yang terdiri dari 3 dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (1 sebagai ahli isi/materi, 1 sebagai ahli bahasa, dan 1 lagi sebagai ahli teknologi) dan seorang guru pengampu mata pelajaran Akidah Akhlak.

#### **4) Pengemasan Produk**

Setelah proses validasi dari masing-masing ahli telah di ACC, langkah selanjutnya adalah memproduksi bahan ajar digital ini selesai, bahan ajar digital tersebut di beri *cover* dengan gambar yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak selama satu tahun dengan gambar yang cukup menarik dan tidak terlalu banyak bentuk desain serta sesuai dengan siswa kelas XI SMA/MA dan di upload dalam halaman website

[anyflip.com](https://anyflip.com) yang kemudian nantinya guru dan siswa dapat mengaksesnya melalui scan QR kode atau link yang disediakan dalam sebuah kartu.



Gambar 4.2, Kode QR untuk mengakses buku digital Akidah Akhlak berbasis *Project Based Learning*.

Bahan ajar digital tersebut nantinya akan di akses oleh guru mata pelajaran (1 orang guru) dan siswa siswa kelas 11 (25 siswa) dan peneliti (1) dengan scan QR Code atau mengakses melalui link yang telah disediakan dalam kartu bahan ajar yang bentuknya terdapat dalam gambar 4.3 sebagai berikut.



Gambar 4.3, Kartu Bahan Ajar ber QR Code serta Link untuk mengakses buku digital Akidah Akhlak berbasis *Project Based Learning*.


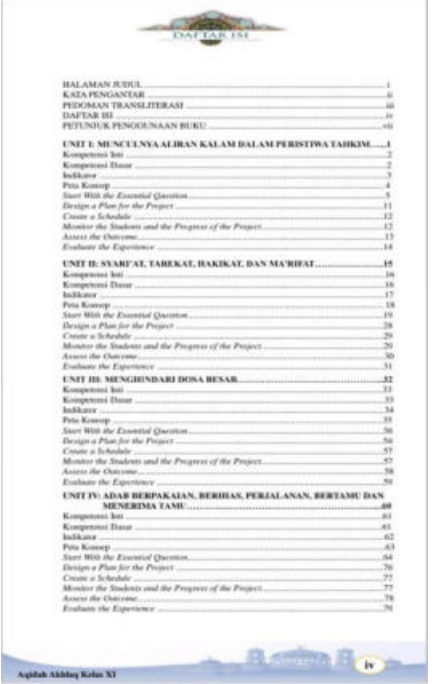
Hasil pengembangan produk yang akan dibuat adalah bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI SMA/MA. Sebelum menjelaskan inti-inti dari bagian bahan ajar digital, lebih baiknya penulis akan menjabarkan keseluruhan komponen yang terdapat dalam bahan ajar yang dikembangkan ini beserta keterangan pada masing-masing bagian. Berikut adalah spesifikasi dari keseluruhan komponen bahan ajar digital yang dikembangkan penulis:

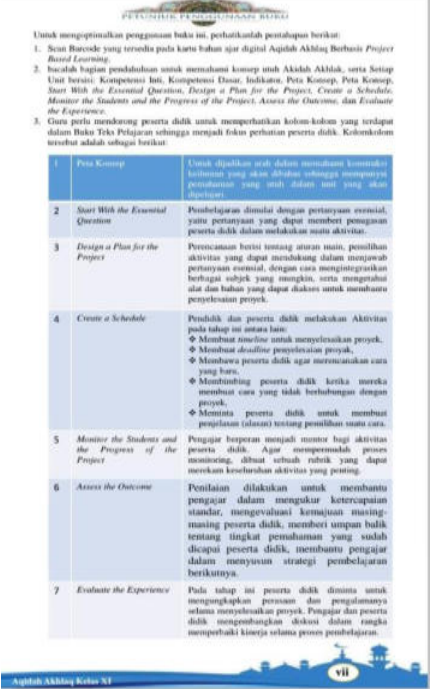





Tabel 4.10

**Penyajian Keseluruhan Komponen Buku Digital Berbasis  
*Project Based Learning.***

No.	Bagian Buku	Gambar Spesifikasi Buku	Keterangan
1.	Cover depan		<p>Cover bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Gambar terlihat sesuai dengan materi dan <i>layout</i> menarik bagi siswa. Warnanya pun dapat memadukan antara gambar dengan desain cover, yang terlihat elegan dan praktis, tidak terlalu banyak gambar yang terpampang, serta <i>font</i> tidak mengganggu tampilan gambar, serta cocok untuk dilihat dan warna tidak terlalu terang dan mencolok.</p>

<p>2.</p>	<p><b>Kata Pengantar</b></p>		<p>kata pengantar pada buku digital terlihat sederhana, <i>layout</i> terlihat praktis, serta terdapat hiasan yang tidak terlalu ramai serta memadukan 3 warna di dalamnya.</p>
<p>3.</p>	<p><b>Daftar Isi</b></p>		<p>Daftar isi pada bahan ajar digital terlihat simpel, tidak terlalu banyak desain gambar, warna tidak terlalu terang sehingga nyaman untuk dipandang, serta bentuk <i>Font</i> disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, dan dalam daftar isi terdapat tahapan-tahapan pembelajaran <i>Project Based Learning</i>.</p>

<p>4.</p>	<p><b>Petunjuk Penggunaan Buku</b></p>	 <p>Untuk mengoptimalkan penggunaan buku ini, perhatikanlah petunjuk-petunjuk berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Scan Barcode yang tertera pada kartu bahan ajar digital Aqidah Akhlak Berbasis <i>Project Based Learning</i>.</li> <li>2. Bacalah bagian pendahuluan untuk memahami konsep umum Aqidah Akhlak, serta Setiap Unit berisi: Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator, Peta Konsep, Peta Konsep, <i>Start With the Essential Question</i>, <i>Design a Plan for the Project</i>, <i>Create a Schedule</i>, <i>Monitor the Students and the Progress of the Project</i>, <i>Assess the Outcome</i>, dan <i>Evaluate the Experience</i>.</li> <li>3. Guru perlu mendorong peserta didik untuk memperhatikan kolom-kolom yang terlampir dalam Buku Teks Pelajaran sehingga menjadi fokus perhatian peserta didik. Kolom-kolom tersebut adalah sebagai berikut:</li> </ol> <table border="1" data-bbox="858 405 1203 887"> <tr> <td>1</td> <td><b>Peta Konsep</b></td> <td>Untuk dipelajari oleh peserta didik memahami kompetensi-kompetensi yang akan dilatih sebagai kompetensi pembelajaran yang akan dilatih untuk yang akan diujikan.</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><b>Start With the Essential Question</b></td> <td>Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penguasaan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td><b>Design a Plan for the Project</b></td> <td>Pencapaian hasil tentang materi unit, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengidentifikasi alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><b>Create a Schedule</b></td> <td>Pendidik dan peserta didik melakukan Aktivitas pada setiap isi antara lain:                  • Membuat deadline untuk menyelesaikan proyek.                  • Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baik.                  • Memantau peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek.                  • Meminta peserta didik untuk membuat penulisan laporan tentang penulisan unit-unit.</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td><b>Monitor the Students and the Progress of the Project</b></td> <td>Pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar memperoleh proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat mengukur keberhasilan aktivitas yang penting.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td><b>Assess the Outcome</b></td> <td>Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td><b>Evaluate the Experience</b></td> <td>Pada setiap isi peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.</td> </tr> </table> <p>Aqidah Akhlak Kelas XI</p>	1	<b>Peta Konsep</b>	Untuk dipelajari oleh peserta didik memahami kompetensi-kompetensi yang akan dilatih sebagai kompetensi pembelajaran yang akan dilatih untuk yang akan diujikan.	2	<b>Start With the Essential Question</b>	Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penguasaan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.	3	<b>Design a Plan for the Project</b>	Pencapaian hasil tentang materi unit, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengidentifikasi alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.	4	<b>Create a Schedule</b>	Pendidik dan peserta didik melakukan Aktivitas pada setiap isi antara lain: • Membuat deadline untuk menyelesaikan proyek. • Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baik. • Memantau peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek. • Meminta peserta didik untuk membuat penulisan laporan tentang penulisan unit-unit.	5	<b>Monitor the Students and the Progress of the Project</b>	Pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar memperoleh proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat mengukur keberhasilan aktivitas yang penting.	6	<b>Assess the Outcome</b>	Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.	7	<b>Evaluate the Experience</b>	Pada setiap isi peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.	<p>Pada bahan ajar digital terdapat petunjuk penggunaan buku yang lengkap disertai dengan tahapan-tahapan pembelajaran <i>Project Based Learning</i>. Pada bagian ini tampilan terlihat praktis dan tidak terlalu banyak gambar dan macam warna, serta terdapat cara agar dapat mengakses buku digital ini dengan smartphone.</p>
1	<b>Peta Konsep</b>	Untuk dipelajari oleh peserta didik memahami kompetensi-kompetensi yang akan dilatih sebagai kompetensi pembelajaran yang akan dilatih untuk yang akan diujikan.																						
2	<b>Start With the Essential Question</b>	Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penguasaan peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas.																						
3	<b>Design a Plan for the Project</b>	Pencapaian hasil tentang materi unit, pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial, dengan cara mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin, serta mengidentifikasi alat dan bahan yang dapat diakses untuk membantu penyelesaian proyek.																						
4	<b>Create a Schedule</b>	Pendidik dan peserta didik melakukan Aktivitas pada setiap isi antara lain: • Membuat deadline untuk menyelesaikan proyek. • Membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baik. • Memantau peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek. • Meminta peserta didik untuk membuat penulisan laporan tentang penulisan unit-unit.																						
5	<b>Monitor the Students and the Progress of the Project</b>	Pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar memperoleh proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat mengukur keberhasilan aktivitas yang penting.																						
6	<b>Assess the Outcome</b>	Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.																						
7	<b>Evaluate the Experience</b>	Pada setiap isi peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran.																						
<p>5.</p>	<p><b>Awal Bab (Unit)</b></p>	 <p><b>Unit 1</b> Munculnya aliran kalam dalam peristiwa tahkim</p> <p><b>Kompetensi Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</li> <li>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</li> <li>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, keragaman, dan peradaban terkait perilaku fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan pencerdasan pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</li> <li>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan</li> </ol> <p><b>Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1 Menghayati nilai-nilai munculnya aliran-aliran kalam dalam peristiwa sabbah.</li> <li>2.1 Mengamalkan sikap terpuji, berfikir kritis dan toleran dalam menghadapi perbedaan dalam aliran-aliran kalam.</li> <li>3.1 Menganalisis latar belakang munculnya aliran-aliran kalam dalam peristiwa sabbah.</li> <li>4.1 Menyajikan hasil analisis tentang latar belakang munculnya aliran-aliran kalam dan peristiwa sabbah.</li> </ol> <p>Aqidah Akhlak Kelas XI</p>	<p>Pada bahan ajar digital di bagian awal bab (unit) tampilan terlihat sederhana dan di hiasi dengan desain serta warna yang praktis, dan ditambah dengan <i>Font</i> yang menarik dan disesuaikan dengan minat baca siswa.</p>																					

<p>6. <b>Learning Stages (Tahapan Pembelajaran)</b></p>		 <p><b>Learning Stages</b></p> <p><i>Start With the Essential Question</i></p> <p>Amatilah Gambar ini dan Tanggapilah kolom Pertanyaan yang disediakan</p> <p>Menurut anda bagaimana keterkaitan serta perbedaan aliran pada masa Nabi Muhammad saw. Sampai saat ini?</p> <p>Sumber: Dukung Sabumiku.Com</p> <p>5</p> <p>Apakah Akhlak Kelas XI</p>	<p>Pada buku digital Akidah Akhlak di bagian <i>Learning stages</i> (tahapan pembelajaran) terlihat desain yang begitu sederhana, dengan tidak terlalu banyak macam warna, serta desain gambar yang sederhana dan dapat memahami siswa untuk menjawab pertanyaan yang ada dalam kolom yang tertera.</p>
<p>7. <b>Refleksi Hasil Project siswa</b></p>		 <p><i>Assess the Outcome</i></p> <p>Assess the Outcome atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan penyusunan laporan dan presentasi/pertunjukan hasil merupakan langkah akhir dalam pembelajaran project hasil belajar pada saat ini. Para peserta didik diminta untuk menyiapkan laporan dan mempresentasikan hasil proyeknya kepada siswa lain dikelas, kemudian setelah dilakukan presentasi dari hasil proyek yang sudah dilaksanakan maka tahap akhir yakni mempublikasikan hasil, baik melalui berbagai media sosial di internet, atau dalam majalah dinding yang ada di sekolah.</p> <p><b>AYO PRESENTASI!</b></p> <p>Aliran-aliran yang ada di Masyarakat sekitar rumahku</p> <p>Gambar Ilustrasi Para Siswa Mempresentasikan hasil proyek. Sumber: Pinterest</p> <p>13</p> <p>Apakah Akhlak Kelas XI</p>	<p>Pada bahan ajar digital terdapat <i>Asses Outcome</i> yang menjadi refleksi hasil Project Siswa terlihat menarik dan sederhana, tidak terlalu banyak dengan gambar animasi, macam <i>Font</i> dan warna, sehingga dapat menimbulkan ketertarikan guru dan siswa untuk membacanya.</p>

d. Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

### 1) Uji Coba Produk

Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan pembelajaran di kelas XI (kelas uji coba) yaitu dengan cara menguji cobakan hasil produk yang telah selesai dibuat. Kegiatan uji coba ini juga dilakukan untuk menentukan apakah produk bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* ini layak dipergunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, tujuannya adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar ini, maka pengembang melakukan uji pada kelas XI (sebagai kelas uji coba) dengan memberikan latihan soal *pre test* (hasil belajar sebelum perlakuan) dan *post test* (hasil belajar sesudah perlakuan).

Peneliti melakukan KBM pada dua 3 kali pertemuan (tanggal 22 Mei – 27 Mei 2023) dimana pada proses belajar hanya didalam kelas di jam sekolah.

### 2) Evaluasi Pasca Uji coba Produk

Pada tahapan penyebarluasan (*disseminate*) ini terdapat pula tahapanevaluasi. Kaitannya dengan tujuan pembelajaran yang di capai maka peneliti melaksanakan sampai tahapan akhir yaitu mengevaluasi kemampuan hasil belajar siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan 2 kali tes yaitu *pre test* dan *post test*. Peneliti mengambil 1 sampel yaitu kelas XI A (sebagai kelas uji coba). Berdasarkan rumusan tujuan khusus

pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan instrument tes penilaian pada kelas uji coba sebagai berikut:

- a) Bentuk *pre test* (tes sebelum materi di berikan kepada siswa), terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay*
- b) Bentuk *post test* (test sesudah materi diberikan kepada siswa), terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay*.

Setelah mengadakan evaluasi hasil belajar, langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai yang diperoleh siswa dengan menggunakan rumus uji-t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikansi 0.05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah produk dikembangkan pada kelas uji coba tersebut.

#### **4. Deskripsi Hasil Kelayakan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan tujuan khusus pembelajaran tersebut, peneliti menggunakan instrument tes penilaian pada kelas uji coba berbentuk *pre test* (tes sebelum materi di berikan kepada siswa), terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay*, kemudian berbentuk *post test* (test sesudah materi diberikan kepada siswa), terdapat 20 soal pilihan ganda dan 5 soal *essay*.

Setelah mengadakan evaluasi hasil belajar, langkah selanjutnya adalah menganalisis nilai yang diperoleh siswa dengan menggunakan rumus uji-t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikansi 0.05 untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah produk dikembangkan pada kelas uji coba tersebut.

### a. Kelayakan Produk

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan juga kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian dengan skala *Likert*, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator.

Penyajian data dan analisis data validasi dalam pengembangan bahan ajar digital Akidah Akhlak berbasis *Project Based Learning* pada siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah ini dibagi menjadi data hasil validasi ahli mater/isi, validasi ahli bahasa, validasi ahli teknologi, Guru mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI dan juga subjek uji coba lapangan yaitu siswa kelas XI (kelas uji coba). Pemaparan datanya antara lain sebagai berikut:

#### 1) Hasil validasi ahli

**Tabel 4.11**

**Kualifikasi Tingkat Validitas Berdasarkan Prosentase**

<b>Presentase</b>	<b>Tingkat Validitas</b>	<b>Keterangan</b>
<b>80-100</b>	Sangat Valid	Tidak Revisi
<b>66-79</b>	Valid	Revisi Sebagian
<b>56-65</b>	Cukup Valid	Revisi sebagian & Pengkajian Ulang Materi
<b>40-55</b>	Kurang Valid	Revisi Total
<b>&lt;39</b>	Tidak Valid	Tidak Layak

**Tabel 4.12**  
**Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Bahasa, Ahli Materi/Isi, Ahli Teknologi, Guru Bidang Studi Dan Siswa**

<b>SKOR</b>				
<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Sangat Setuju</b>	<b>Setuju</b>	<b>Kurang Setuju</b>	<b>Tidak Setuju</b>	<b>Sangat Tidak Setuju</b>
<b>Sangat Mudah Difahami</b>	<b>Mudah Difahami</b>	<b>Kurang Dapat Difahami</b>	<b>Sulit Difahami</b>	<b>Sangat Sulit Difahami</b>
<b>Sangat Praktis</b>	<b>Praktis</b>	<b>Kurang Praktis</b>	<b>Tidak Praktis</b>	<b>Sangat Tidak Praktis</b>
<b>Sangat Baku</b>	<b>Baku</b>	<b>Kurang Baku</b>	<b>Tidak Baku</b>	<b>Sangat Tidak Baku</b>
<b>Sangat Menarik</b>	<b>Menarik</b>	<b>Kurang Menarik</b>	<b>Tidak Menarik</b>	<b>Sangat Tidak Menarik</b>
<b>Sangat Terbaca</b>	<b>Terbaca</b>	<b>Kurang Terbaca</b>	<b>Tidak Terbaca</b>	<b>Sangat Tidak Terbaca</b>

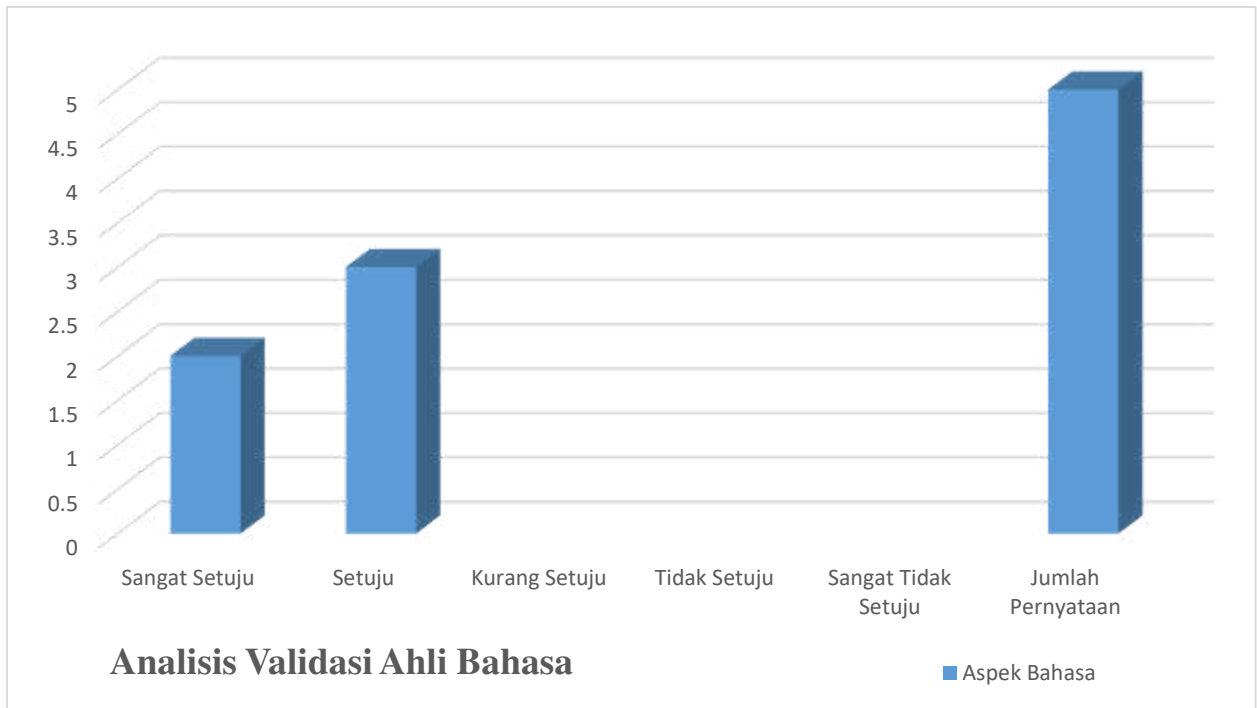
Berikut adalah penyajian data serta analisis data penilaian angket oleh ahli bahasa, ahli materi/isi, ahli teknologi, guru mata pelajaran Akidah Akhlak, dan siswa kelas XI A beserta kritik dan sarannya.

**a) Hasil Validasi Ahli Bahasa**

**(1) Data Kuantitatif**

Berdasarkan proses validasi produk yang telah dilakukan oleh validator pada aspek bahasa, maka didapatkan data kuantitatif hasil dari validasi ahli bahasa selengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:





**Diagram 4. 3 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa**

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{25} \times 100\%$$

P= 88 %  
tertinggi

**Keterangan:**

P= Kelayakan

$\sum X$  = Jumlah Jawaban dari  
Validator (ahli  
bahasa)

$\sum Xi$  = Jumlah jawaban

**Tabel 4.14**

**Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning*.**

<b>Tingkat Kelayakan</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
<b>Valid</b>	3	60
<b>Sangat Valid</b>	2	40

Berdasarkan data validasi dengan ahli Bahasa bahan ajar digital materi Akidah Akhlak yang telah disajikan pada tabel dan dari 5 pertanyaan, keseluruhan mencapai 92%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 60% valid terdapat pada item 1, 4, dan 5. Sedangkan sangat valid sebesar 40% terdapat pada item 2, dan 3.

## **(2) Data Kualitatif**

Data kualitatif hasil validasi ahli bahasa sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.11. yaitu antara lain sebagai berikut:

**Tabel 4.15**

**Kritik dan Saran ahli bahasa terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning***

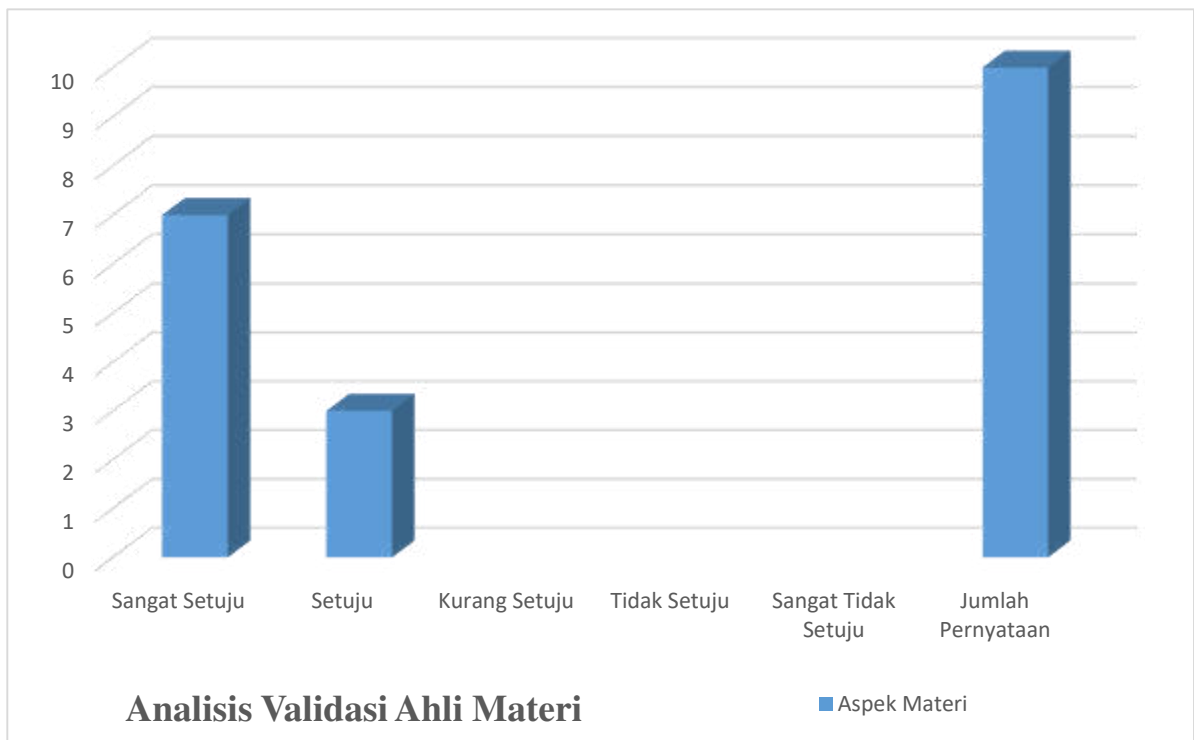
<b>Nama Subjek</b>	<b>Posisi Subjek</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
<b>Dr. Ahmad Subhan Roza, M. Pd</b>	Ahli Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Backround depan beri ilustrasi keagamaan</li> <li>➤ Variasi tulisan dibuat menarik</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gunakan PDF satu sisin saja</li> <li>➤ Settingan buku dibuat lebih menarik lagi</li> <li>➤ Kontras gambar satu dengan gambar yang lainnya harus tidak berlebihan</li> </ul>
<b>Ibu Siti Aisyah, S. Pd</b>	Guru Akidah Akhlak kelas XI	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Desain Animasi keagamaan ditambah lagi.</li> <li>➤ Tingkatkan lagi</li> </ul>

## **b) Hasil Validasi Ahli Materi/isi**

### **(1) Data Kuantitatif**

Berdasarkan proses validasi produk yang telah dilakukan oleh validator pada aspek materi/isi, maka didapatkan data kuantitatif hasil dari validasi ahli pada aspek materi/isi selengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Diagram 4.4 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi**

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{47}{50} \times 100\%$$

P= 94 %  
tertinggi

**Keterangan:**

P= Kelayakan

$\sum X$ = Jumlah Jawaban dari Validator (ahli Materi/isi)

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban

**Tabel 4.17**

**Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning*.**

Tingkat Kelayakan	F	%
-------------------	---	---

<b>Valid</b>	3	30
<b>Sangat Valid</b>	7	70

Berdasarkan data validasi dengan ahli Materi/isi bahan ajar digital materi Akidah Akhlak yang telah disajikan pada tabel dan dari 10 pertanyaan, keseluruhan mencapai 94%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 30% valid terdapat pada item 3, 4, dan 6. Sedangkan sangat valid sebesar 70% terdapat pada item 1, 2, 5, 7, 8, 9, dan 10.

## (2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli Materi/isi sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.14. yaitu antara lain sebagai berikut:

**Tabel 4.18**

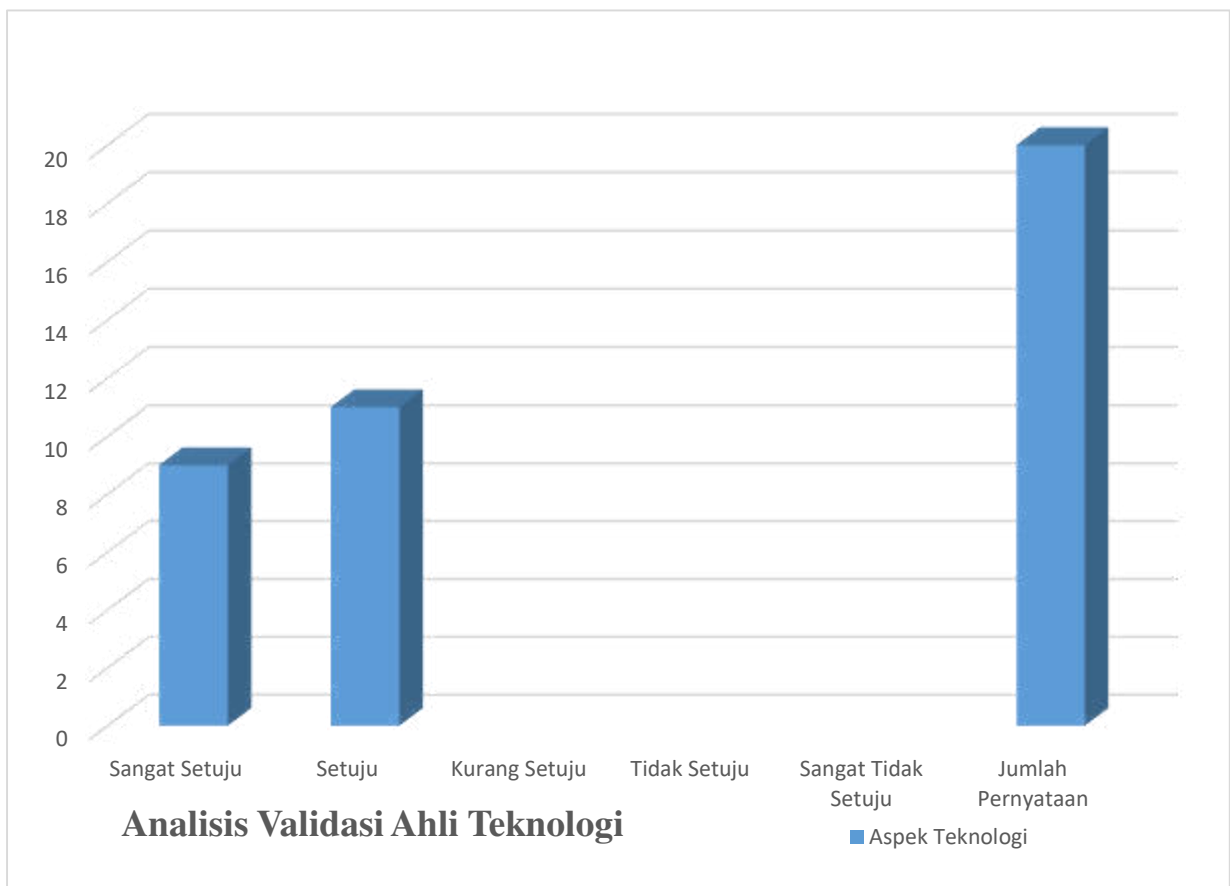
### **Kritik dan Saran ahli Materi/isi terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning***

<b>Nama Subjek</b>	<b>Posisi Subjek</b>	<b>Kritik dan Saran</b>
<b>Dr. Ahmad Muzakki, M. Pd. I</b>	Ahli Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Materi cukup padat sesuai dengan kemampuan siswa</li> <li>➤ Tingkatkan lagi</li> </ul>
<b>Ibu Siti Aisyah, S. Pd</b>	Guru Akidah Akhlak kelas XI	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penyajian materi cukup memberikan pemahaman</li> <li>➤ Tingkatkan lagi</li> </ul>

### c) Hasil Validasi Ahli Teknologi

#### (1) Data Kuantitatif

Berdasarkan proses validasi produk yang telah dilakukan oleh peneliti kepada validator pada aspek teknologi, maka diperoleh data kuantitatif hasil dari validasi ahli pada aspek teknologi yang terdapat pada produk berbentuk bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah. Untuk rekapitulasi data selengkapnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:



**Diagram 4.5 Hasil Analisis Validasi Ahli Teknologi**

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

P= Kelayakan

$$P = \frac{89}{100} \times 100\%$$

$\sum X$ = Jumlah Jawaban dari Validator (ahli Teknologi)

$$P = 89\%$$

$\sum Xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

**Tabel 4.20**

**Distribusi Frekuensi Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning*.**

Tingkat Kelayakan	F	%
Valid	11	55
Sangat Valid	9	45

Berdasarkan data validasi dengan ahli Materi/isi bahan ajar digital materi Akidah Akhlak yang telah disajikan pada tabel dan dari 20 pertanyaan, keseluruhan mencapai 89%. Jika dicocokkan dengan tabel kriteria validitas, maka skor ini dalam kriteria sangat valid. Data yang menyatakan 55% valid terdapat pada item 1, 2, 3, 4, 10, 11, 16, 17, 18, 19, dan 20. Sedangkan sangat valid sebesar 40% terdapat pada item 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 14, dan 15.

## (2) Data Kualitatif

Data kualitatif hasil validasi ahli Teknologi sekaligus saran dan komentar dari guru mata Pelajaran Akidah Akhlak kelas XI. selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.17. yaitu antara lain sebagai berikut:

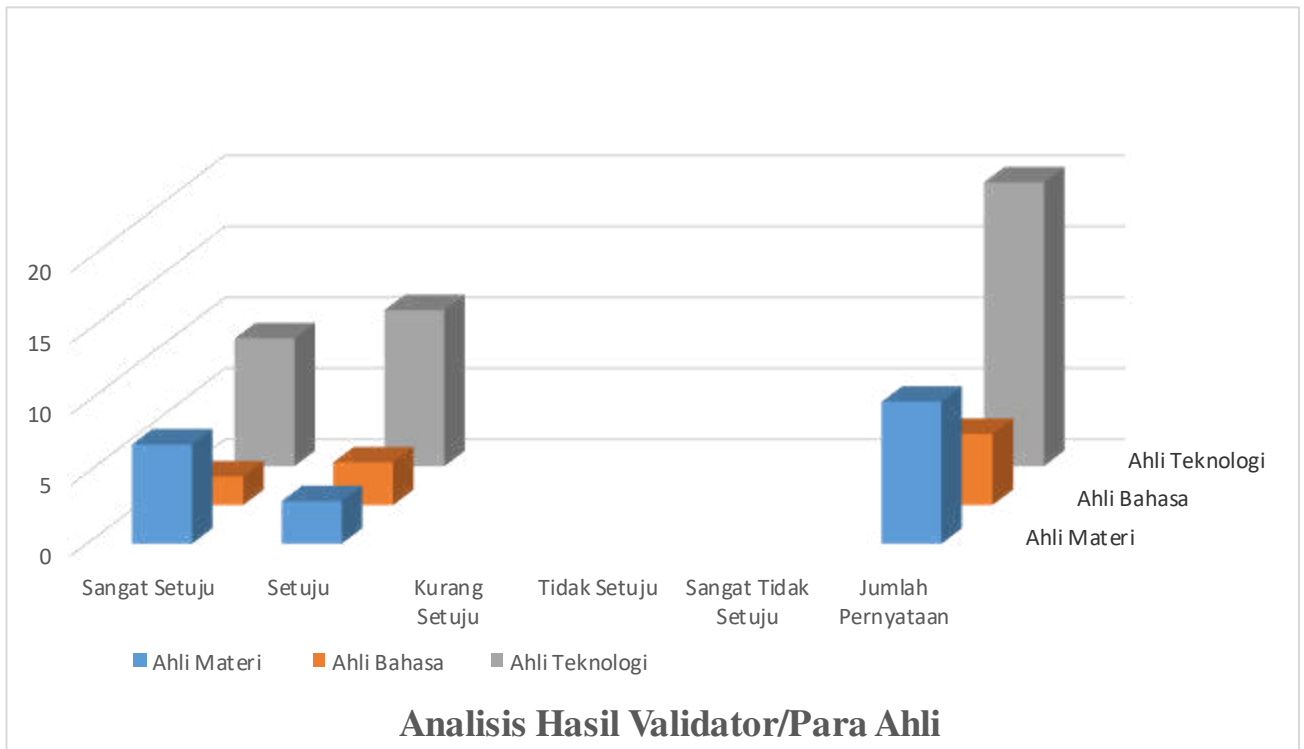
**Tabel 4.21**

### **Kritik dan Saran ahli Teknologi terhadap Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning***

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
Dr. Zuhairi, M. Ag	Ahli Teknologi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Berikan warna dasar yang jelas</li> <li>➤ Huruf arabnya diseragamkan</li> <li>➤ Penggunaan kalimat cetak miring disesuaikan</li> <li>➤ Variasi huruf tidak terlalu banyak</li> </ul>

Berdasarkan rekapitulasi data statistik hasil validasi oleh ahli bahasa, ahli materi, dan ahli teknologi, maka diperoleh rata-rata prosentase validasi sebesar 90.3 % dengan kesimpulan tingkat validasi sangat valid. Atau dapat dilihat pada rangkuman dalam diagram berikut ini:





**Diagram 4.6 Hasil Analisis Validasi Para Ahli**

Selain rekapitulasi analisis hasil validator semua ahli, terdapat beberapa kritik serta saran dari guru mata pelajaran akidah akhlak yang tercantum dalam tabel berikut ini:

**Tabel 4.22**

**Kritik dan Saran Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak terhadap teknologi dalam Bahan Ajar Digital berbasis *Project Based Learning***

Nama Subjek	Posisi Subjek	Kritik dan Saran
<b>Siti Aisyah, S. Pd</b>	Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Desain gambar dan tulisan Perlu ditingkatkan lagi
<b>Wasim, S. Pd</b>	Guru Mata Pelajaran Akidah Akhlak	Sangat memberi inovasi dan motivasi untuk pembelajaran Akidah Akhlak kedepannya.

**Tabel 4.23****Daftar Responden Siswa Uji Lapangan**

No	Nama Siswa	Asal Sekolah
1	Anggun Merita Putri	MA Nurul 'Ulum
2	Elfira Jenita Pihanti	MA Nurul 'Ulum
3	Fitria Rohmatul Adawiyah	MA Nurul 'Ulum
4	Roikhatul Jannah	MA Nurul 'Ulum
5	Indri Retviana	MA Nurul 'Ulum
6	Ananda Prameswari	MA Nurul 'Ulum
7	Abel Yunisa	MA Nurul 'Ulum
8	Mahesa Aditya Ramanda	MA Nurul 'Ulum
9	M. Nirro Agung	MA Nurul 'Ulum
10	Revan Ananda	MA Nurul 'Ulum

Berikut ini adalah Keterangan Instrumen Respon Siswa pada bahan ajar digital, antara lain sebagai berikut:

Aspek penilaian 1 : Bahan ajar digital berbasis *Project Based*

*Learning* dapat diakses melalui smartphone

Aspek penilaian 2 : Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi

Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).

Aspek penilaian 3 : Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis project

based learning mampu meningkatkan semangat belajar.

Aspek penilaian 4 : Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.

Aspek penilaian 5 : Tugas dan soal yang disajikan dapat

meningkatkan kemampuan berfikir.

Aspek penilaian 6 : Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF

Aspek penilaian 7 : Bahan ajar digital berbasis Project Based Learning diakses dengan jaringan internet

Aspek penilaian 8 : Bentuk buku digital diakses dengan smartphone.

Aspek penilaian 9 : Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.

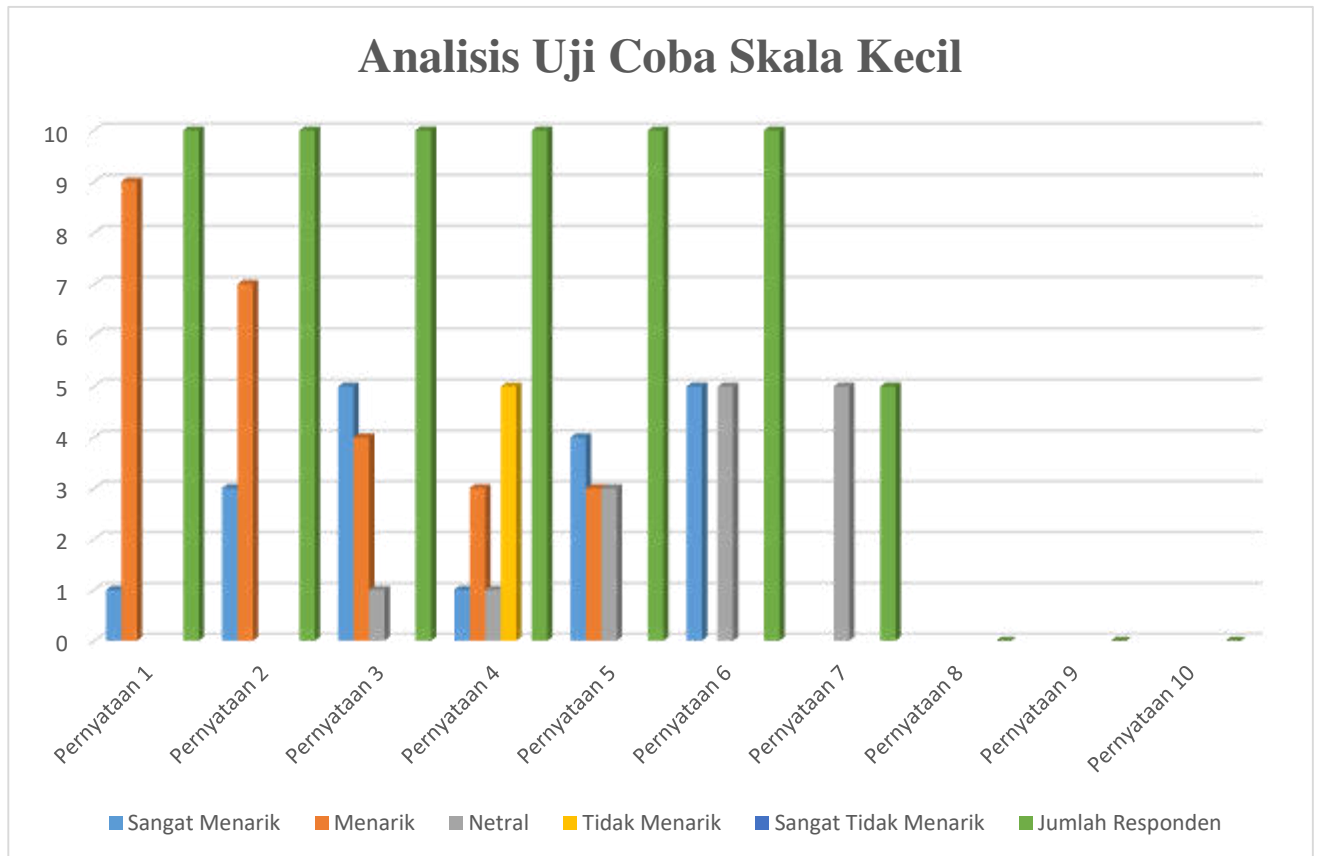
Aspek penilaian 10 : Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone

No subjek (1-10) : Responden siswa kelompok klasikal

$X_i$  : Jumlah skor ideal dalam satu item

$\sum N$  : Jumlah skor tiap responden/siswa

$\sum X_i$  : Jumlah keseluruhan skor ideal semua item



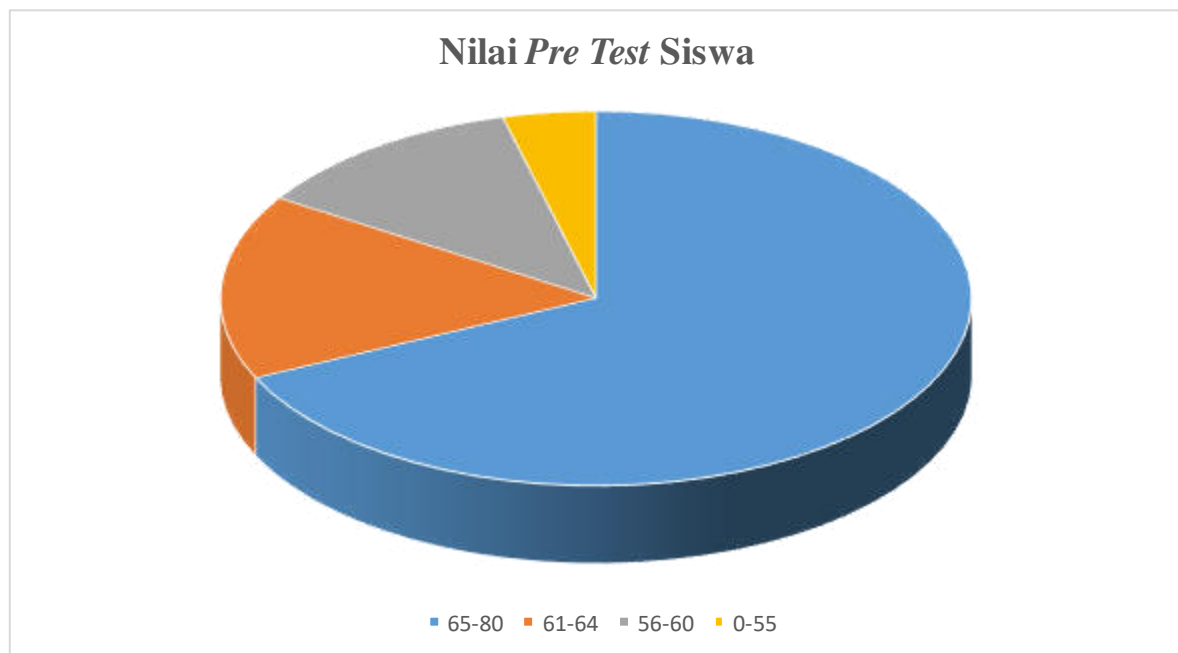
**Diagram 4.7. Analisis Uji Coba Skala Kecil**

Berdasarkan tabel Kriteria Prosentase Analisis Kemenarikan bahan ajar digital di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI menilai bahan ajar digital mata pelajaran Akidah Akhlak dengan rata-rata prosentase sebesar 81.6 % atau sangat setuju/menarik.

#### **b. Hasil belajar yang diperoleh Siswa**

Untuk melihat kemampuan siswa pada bahan ajar yang dikembangkan melalui tujuan yang dicapai, maka peneliti mempersiapkan pembuatan soal *Pre test* dan *Post Test* beserta kunci jawabannya yang dapat dilihat pada (lampiran) agar peneliti dapat membandingkan antara hasil belajar sebelum serta sesudah menggunakan bahan ajar yang dikembangkan.

Setiap bahan ajar yang di rancang sedemikian rupa dan beragam macamnya mempunyai tingkat kemenarikan masing-masing serta hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemenarikan sekaligus kepraktisan dan kelengkapan bahan ajar akan menambah semangat peserta didik untuk mempelajarinya baik ketika disekolah maupun diluar sekolah. Dengan adanya bahan ajar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa maka hasil belajar siswa pun akan mengalami peningkatan, begitupun sebaliknya. Hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas XI (kelas uji coba) setelah mempelajari bahan ajar yang biasa digunakan di Madrasah 'Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah (sebelum produk dikembangkan), maka perolehan hasil belajar ini akan menjadi perbandingan antara bahan ajar yang sebelum dikembangkan serta setelah berhasil dikembangkan oleh penulis. Sedangkan nilai hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas XI sebelum produk dikembangkan dapat dilihat dalam diagram berikut ini:



**Diagram 4.8 Nilai *Pre Test* Siswa**

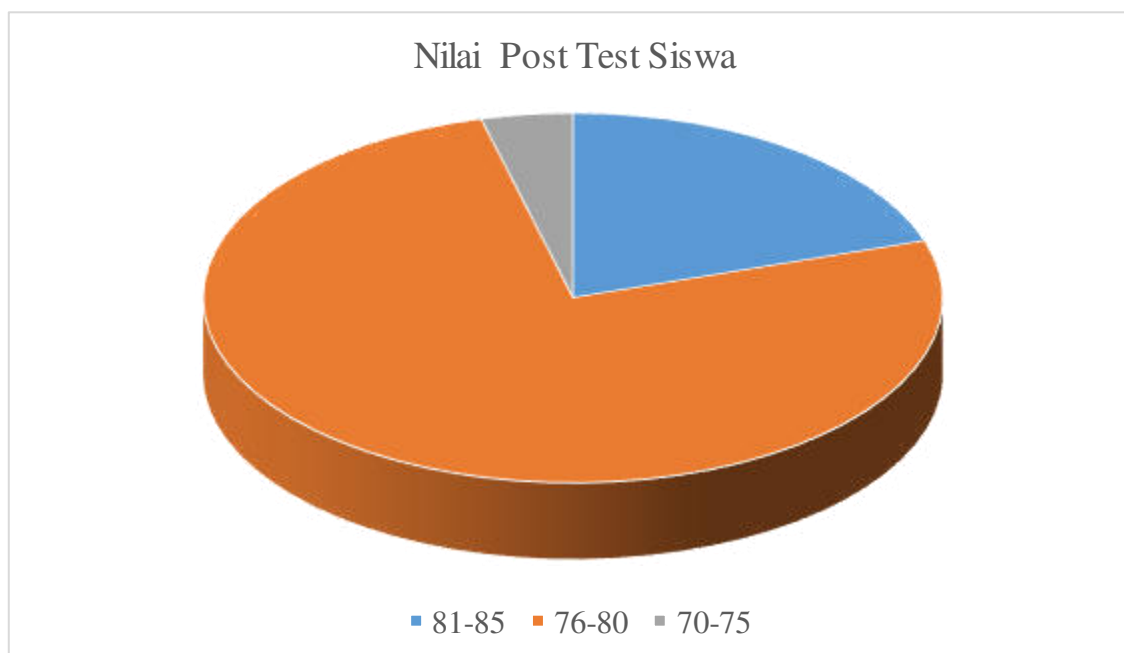
Berdasarkan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa kelas XI (kelas uji coba) dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat 17 siswa yang telah mencapai KKM dan masih terdapat 8 orang siswa yang masih belum mencapai KKM (65). Sedangkan nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa kurangnya minat, semangat, serta apresiasi siswa dalam membaca serta memahami bahan ajar tersebut sebelum dikembangkan, dorongan guru untuk dapat memotivasi siswa juga kurang sehingga masih rendahnya hasil belajar yang didapatkan oleh siswa.

Metode sekaligus teknik penilaian sebagai bagian dari internal (*internal assessment*) untuk mengetahui proses serta hasil belajar peserta didik terhadap penguasaan kompetensi yang

diajarkan oleh guru. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat tingkat ketercapaian ketuntasan kompetensi oleh peserta didik.

Penilaian hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh penulis ketika uji coba skala besar selain memantau proses, kemajuan serta perkembangan hasil belajar peserta didik sesuai potensi yang dimiliki, juga sekaligus sebagai umpan balik kepada penulis agar dapat menyempurnakan perencanaan serta proses program pembelajaran

Penilaian ini tidak hanya sampai pada pengembangan bahan ajar, akan tetapi juga melihat adanya perbedaan serta peningkatan pada siswa melalui beberapa test yang diberikan dengan KKM 65, yaitu *pre-test* dan *post test*. Kedua test tersebut dilakukan pada kelas XI A (kelas uji coba). Adapun penilaian hasil test yang diberikan kepada siswa kelas XI A (kelas uji coba) terdapat diagram sebagai berikut:



**Diagram 4.9 Nilai Post Test Siswa**

Berdasarkan data pada tabel 4.22 menunjukkan bahwa nilai rata-rata (*mean*) hasil *Post-Test* dari kelas uji coba mencapai 79 dibandingkan dengan nilai rata-rata (*mean*) hasil *pres-test* yang hanya mencapai 70. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah produk diterapkan.

Data nilai *pres-test* dan *post test* tersebut kemudian dianalisis melalui uji t dua sampel (*Paired Sampel T Test*) dengan taraf signifikan 0.05. teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh suatu perlakuan yang dikenakan pada kelompok objek penelitian. Langkah-langkahnya antara lain sebagai berikut:

**Langkah 1.** Membuat  $H_a$  dan  $H_o$  dalam bentuk kalimat.

**$H_a$**  : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Akidah



Akhlak siswa kelas XI-A di Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.

**Ho** : Tidak Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar

Akidah Akhlak siswa kelas XI-A di Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah sebelum dan sesudah menggunakan bahan

ajar digital berbasis *Project Based Learning*.

**Langkah 2.** Membuat tabel perhitungan

**Tabel 4.28**

**Hasil Statistik pada *Pre-Test* dan *Post-Test***

No	Nama Siswa	Nilai		$X_1 - X_2$	$d$	$d_2$
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			
1	ABEL YUNISA	78	70	8	-8	-64
2	AKBAR KURNIAWAN	78	82	-4	4	16
3	ALYA LINGGA ANJANI	73	80	-7	7	49
4	ANGGI PERNANDO	62	78	-16	16	256
5	APRI HIFISU ELWAN	72	75	-3	3	9
6	AZIZ SHOKIBAN	62	76	-14	14	196
7	AZZAHRA CAHAYA	72	77	-5	5	25
8	DIMAS SETIAWAN	58	78	-20	20	400
9	ERVIN PERONATA	72	79	-7	7	49
10	FITRIA ROHMATUL	78	70	8	-8	-64
11	FITRIYATUS SANIYYAH	75	80	-5	5	25

12	HIDAYATUR RODIYAH	73	76	-3	3	9
13	INTAN NURYATI	74	74	0	0	0
14	KURNIA PRATIWI	74	82	-8	8	64
15	LAILI KHUSNIA	77	84	-7	7	49
16	LUTFI CHOSNIA	73	80	-7	7	49
17	LISTYA NUR WAHIDA	73	78	-5	5	25
18	M. ZALVI ROMDONI	76	76	0	0	0
19	NADYA CAHYATI	60	77	-17	17	289
20	NAILATUL FATONAH	63	76	-13	13	169
21	NELLY MALIKA INNALA	63	77	-14	14	196
22	NUR WULAN	73	80	-7	7	40
23	SHOFI AMANATUN NISA	76	80	-4	4	16
24	REVAN ANANDA	55	79	-24	24	576
25	YOGI Satria	57	79	-22	22	484
$\Sigma n = 25$			-	$\Sigma d = 196$		$\Sigma d^2 = 2863$

$$D = \frac{\Sigma d}{n}$$

$$= \frac{196}{25}$$

$$= 7.8$$

**Langkah 3.** Mencari t hitung dengan rumus.

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{d}{\sqrt{\frac{\sum d_2 - \frac{(\sum d_2)^2}{n}}{n(n-1)}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - \frac{(196)^2}{25}}{25(25-1)}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - \frac{38.416}{25}}{600}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{2863 - 1536.64}{600}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{\frac{1326.36}{600}}} \\
 &= \frac{7.8}{\sqrt{2.21}} \\
 &= \frac{7.8}{1.49}
 \end{aligned}$$

Keterangan:

t = Uji- T

d = *Different* ( $X_1 - X_2$ )

$d_2$  = Variansi

n = Jumlah sampel

$$= 5.23$$

Jadi diperoleh  $t_{hitung} = 5,23$

**Langkah 4.** Menentukan kaidah pengujian

1. Taraf signifikansinya (= 0,05)
2. Kriteria Uji t: Jika:  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak  
Jika:  $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima  
sehingga kesimpulannya,  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.  $t_{tabel} = t_n$   
: db

Untuk derajat kebebasan (db) =  $n-1$

$$= 25-1$$

$$= 24$$

Sehingga diperoleh  $t_{tabel} = 2,06$

Tabel 4.29

Cara membaca T Tabel pada Uji T

dk	$\alpha$ untuk Uji Satu Pihak ( <i>one tail test</i> )					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	$\alpha$ untuk Uji Dua Pihak ( <i>two tail test</i> )					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
$\infty$	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

**Langkah 5.**Membandingkan  $t_{\text{tabel}}$  dan  $t_{\text{hitung}}$

Jika:  $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ ,

Atau  $5,23 (t_{\text{hitung}}) \geq 2,06(t_{\text{tabel}})$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

### **Langkah 6. Kesimpulan**

**Ha** : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI-A di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* DITERIMA.

**Ho** : Tidak Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas XI-A di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* DITOLAK.

Berdasarkan hasil uji-T yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah perlakuan berupa bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* terhadap siswa kelas XI-A (kelas uji coba). Sehingga menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* terbukti dapat memberikan peningkatan terhadap hasil belajar siswa kelas XI-A di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah.

### **B. Analisis Pengembangan**

Dari tahap pengembangan yang dilakukan oleh peneliti antara lain tahap pra-pengembangan, kemudian beranjak ke tahap pengembangan produk, setelah itu beralih ke tahap validasi serta revisi dan yang terakhir yaitu tahap uji lapangan didapatkan pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Proses pengembangan bahan ajar digital ini mengacu pada Kompetensi Inti dan kompetensi dasar K13. Meski kedepannya kurikulum merdeka belajar sudah berhasil diterapkan disemua lini pendidikan, maka bahan ajar digital ini tetap dapat digunakan untuk dijadikan refrensi materi atau bahan rujukan mengajar. Peneliti mengembangkan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*, peneliti mengambil judul pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran Akidah Akhlak siswa kelas XI di Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah.

Pada dasarnya pengembangan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* ini dibuat karena pada kenyataanya para siswa kurang menikmati serta memahami materi dalam mata pelajaran akidah akhlak dan kurangnya motivasi dan semangat belajar siswa dalam pelajaran Aqidah akhlak. Dan siswa biasanya kurang berminat pada pelajaran akidah akhlak sebab masih menggunakan buku akidah akhlak cetak yang begitu tebal dan kurang praktis untuk dibawa serta dipelajari dimana-dimana.

Pada dasarnya buku adalah suatu pengorganisasian materi pelajaran yang memperhatikan fungsi pendidikan. Strategi pengorganisasian materi pembelajaran mengandung proses yang mengacu dan pembuatan urutan penyajian materi pelajaran. Dan analisis yang mengacu pada upaya untuk menunjukkan kepada para pelajar keterkaitan antara fakta, konsep, prosedur dan prinsip yang terkandung dalam materi pembelajaran. Untuk merancang pembelajaran. Terdapat ma kategori kapabilitas yang dapat di pelajari oleh para pelajar, yaitu informasi

verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motorik.

Proses belajar mengajar dikelas selalu menuntut adanya motivasi dalam diri setiap siswa. Keberadaan motivasi dalam proses belajar merupakan faktor penting yang akan mempengaruhi seluruh aspek-aspek belajar dan pembelajaran. Siswa yang termotivasi akan menunjukkan minatnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar, merasakan keberhasilan diri, mempunyai usaha-usaha untuk sukses, dan memiliki strategi-strategi kognitif dan efektif dalam menyelesaikan tugas-tugas yang akan diberikan padanya. Demikian juga guru-guru yang memiliki motivasi akan merasa bahwa mereka akan membantu siswa-siswanya belajar, meluangkan waktu untuk membuat perencanaan, mengajar dan bekerja sama dengan siswanya untuk mencapai tujuan belajar dan penguasaan materi. Akan tetapi ketika motivasi menurun, maka kualitas belajar mengajar juga akan berkurang. Oleh karena itu, seorang guru tidak hanya sekedar mengajar pengetahuan atau keterampilan-keterampilan tetapi juga harus berusaha menciptakan lingkungan yang dapat memotivasi belajar. Memotivasi setiap peserta didik merupakan tantangan yang harus dapat dijawab oleh setiap guru.

Dilihat dari kenyataannya yang sudah peneliti terapkan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak ini, bahwa peneliti tidak menyangka bahwa siswa-siswa sangat antusias dengan adanya bahan ajar digital ini, dan sangat senang dan tanpa ada beban saat mengerjakan soal-soal yang ada.

Produk pengembangan ini memiliki kelebihan dan kekurangan.



Kelebihan dari modul yang dikembangkan diantaranya:

1. Dapat meningkatkan minat baca serta memahami siswa
2. Siswa lebih mudah membawa buku digital Akidah Akhlak kemana-mana untuk dibaca-baca.
3. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran Akidah Akhlak dengan buku digital yang praktis.

Sedangkan buku digital Akidah Akhlak yang dikembangkan untuk siswa kelas XI Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah adalah sebagai berikut:

1. Intensitas Siswa dalam memainkan ponsel menjadi bertambah.
2. Siswa lebih memilih belajar menggunakan Smartphone dari pada buku pembelajaran berbentuk cetak.
3. Siswa lebih intens membutuhkan pengawasan dari guru.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan Hasil Pengembangan**

Berdasarkan proses pengembangan dari hasil uji coba terakhir terhadap bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran akidah akhlak pada Siswa Kelas XI Semester 2 di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah ini dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Hasil analisis kebutuhan siswa didapatkan Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan diperoleh dari 47 responden siswa yang menjadi sampel dengan total rata-rata presentase yaitu 80,97%. Sedangkan hasil analisis kebutuhan guru diperoleh Berdasarkan perhitungan analisis kebutuhan guru pada tabel di atas diperoleh dari 1 responden guru dengan perolehan prosentase 84%.
2. Hasil pengembangan diperoleh bahan ajar digital berupa buku berbentuk PDF dalam website yang diakses menggunakan link dan QR Code mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum semester 2. Proses pengembangan media ini dilakukan dengan tahap yang harus dikerjakan secara berurutan, antara lain yaitu; a) Tahap pra-pengembangan, b) Tahap pengembangan produk, c) Tahap validasi dan revisi, d) Tahap uji coba produk.
3. Hasil kelayakan pengembangan diperoleh hasil validasi oleh para ahli terhadap produk yang dikembangkan dengan rata-rata prosentase sebesar 90.3 % dengan tingkat validasi sangat valid. Selain itu diperoleh tingkat

kemenarikan buku digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah ini memiliki tingkat kemenarikan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penilaian uji coba lapangan siswa kelas XI terhadap penggunaan bahan ajar digital mencapai 81.6%. selain dari pada itu diperoleh hasil belajar pada uji coba lapangan kelas XI yang di ukur dengan menggunakan tes pencapaian hasil belajar. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan menggunakan media bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* untuk kelas XI. Selanjutnya dari rata-rata diketahui bahwa  $X_2$  lebih tinggi dari  $X_1$ . jadi menunjukkan bahwa hasil *post-test* lebih bagus dari pada *Pre Test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning* mata pelajaran Akidah Akhlak kelas XI Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.

## **B. Saran Kajian Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar digital yang dikembangkan diharapkan dapat menunjang pembelajaran Aqidah akhlak kelas XI MA Nurul ‘Ulum. Ada beberapa saran yang berkaitan dengan dengan pengembangan bahan ajar digital. Saran tersebut sebagai berikut:

1. Bahan ajar digital mata pelajaran Akidah Akhlak untuk siswa kelas XI MA yang dikembangkan ini tentu memiliki kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, dalam penggunaan bahan ajar digital

mata pelajaran Akidah Akhlak ini hendaknya didukung oleh unsur-unsur belajar lain yang lebih relevan dengan materi pelajaran.

2. Produk pengembangan ini sebaiknya dikembangkan lebih lanjut dengan materi-materi yang lebih banyak berkaitan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak dan ditambah dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
3. Disarankan kepada guru Madrasah Aliyah untuk mencoba mengembangkan buku mata pelajaran Akidah Akhlak sesuai dengan kondisi sekolah yang ada.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Rustam, "Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital);Islamic Communication Journal", Vol. 01/No. 01/Mei-Oktober 2016.
- Anshari, Saifuddin, *Wawasan Islam: Pokok-Pokok Pikiran Tentang Paradigma Dan Sistem Islam* (Gema Insani, 2004).
- Aris Yulianto, Dkk, "Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Lesson Study Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa;Jurnal Pendidikan", Vol. 2/No. 3/Maret 2017.
- Ashari, Muhammad, "Jurnalisme Digital: Dari Pengumpulan Informasi Sampai Penyebaran Pesan;Jurnal Komunikasi", Vol 4/No 1/2019.
- Candra Rolisca, dkk, "Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Dalam Bentuk Online Berbasis E-Learning Menggunakan Software Wondershare Quiz Creator Dalam Mata Pelajaran Akuntansi Sma Brawijaya Smart School (Bss)," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 12, No. 1 (2014).
- Dudun Najmudin, "Penerapan Model *Role Playing* dalam Pembelajaran Aqidah Akhlak (*The Implementation of Role Model in Aqidah Akhlak Learning*)", Sekolah Tinggi Agama Islam, *Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)* (Sekolah Tinggi Agama Islam Syamsul 'Ulum Gunung puyuh Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia; 2019).
- Dyah Kristanti, Yulita, "Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma;Jurnal Pembelajaran Fisika", Vol. 5/No. 2/September 2016.
- Emzir, *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).
- Firman Nasir, Dkk, "*Role Playing Learning Method In The Subject Of Aqidah Akhlakat Madrasa*", (Universitas Muhammadiyah, Yogyakarta; Indonesia 2020).
- I Made Teguh, dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model," *Jurnal Ika* 11, No. 1 (1 Maret 2013).
- Ina Magdalena, dkk, "Analisis Bahan Ajar; Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, Volume 2, Nomor 2, Juli 2020.
- Jannah, Miftahul, "Peran Pembelajaran Aqidah Akhlak Untuk Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Siswa";*Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*", Vol. 4/No. 2/ Januari-Juni, 2020.

- Kasrul Anwar dan Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Bandung: CV Alfabeta, 2011).
- Kusumawati, Silviana Putri, “Pendidikan Aqidah-Akhlak di Era Digital; *Journal of Islamic Education and Social Humanities*”, Vol. 1/No. 3/Desember 2021.
- Larasati, Dewi, “Pengembangan Media Championship Track Math Untuk Pembelajaran Spldv Pada Jenjang Smp,” *E- Jurnal Mitra Pendidikan 2*, No. 1 (20 Januari 2018).
- Maydiantoro, Albet, “Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development),” 2021.
- Musnaini, dkk, *Digital Busines*, (Banyumas; CV. Pena Persada, 2020).
- Nasution, *Metode Research*, 1 ed. (Jakarta: Bumi Aksara, 2011).
- Niamah, Khoirotul, “Paradigma Pendidikan Islam Perspektif Al-Ghazali,” *Heutagogia: Journal of Islamic Education 1*, No. 1 (2021): 59–71.
- Nurhasan, “Pola kerjasama sekolah dan keluarga Dalam pembinaan akhlak (studi multi kasus di mi sunan giri dan mi al-fattah malang); *jurnal al-makrifat*”, vol 3/no 1/april 2018.
- Nurul Ainin , dkk, “Antara Aqidah dan Akhlak dalam Pendidikan Islam: Suatu Tinjauan Kritis; : *Jurnal Pendidikan*”, Vol 7/ No 1/September 2021.
- Pratiwi, Nur, “Implementasi pembelajaran aqidah akhlak berbasis ict (*information communication and technology*) terhadap Prestasi belajar peserta didik di kelas viii.1 Madrasah tsanawiyah negeri 1 makassar; *jurnal istiqla*”, vol 8 no 2 maret 2021.
- Puji Purnomo, dkk, “Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V,” *Jurnal Penelitian 20*, No. 2 (Desember 2016).
- Rachmawati, Dan Anik Kurniawati, “Pengembangan Instrumen Penilaian Tes Berbasis Mobile Online Pada Prodi Pendidikan Matematika,” *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika 4*, No. 1 (Januari 2020).
- Raha, Nusa, *Research & development penelitian dan pengembangan: suatu pengantar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013).
- Rahayu, Siti Kurnia, “Pengaruh Efektifitas proses bisnis terhadap kualitas sistem informasi Akuntansi” : *Jurnal Riset Akuntansi, UNKOM Indonesia No. 2/ Oktober 2016*.

- Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Banjarmasin; Antasari Press, 2011).
- Sabila, Nur Akhda, “Integrasi Aqidah dan Akhlak (Telaah Atas Pemikiran Al-Ghazali);Jurnal Peradaban dan Pemikiran Islam”, Vol. 3/ No. 2/Desember 2019.
- Safan Amir dan Lif Khiru Ahmadi, *Konstruksi Pengembangan Pembelajaran* (Surabaya: Prestasi Pustaka Publisher, 2010).
- Sahnan, Ahmad, “Konsep Akhlak dalam Islam dan Kontribusinya Terhadap Konseptualisasi Pendidikan Dasar Islam;Jurnal Pendidikan Dasar”, vol. 2/no. 2/2018.
- Siswanto, Heru, Model Pembelajaran Akidah akhlak dalam membentuk karakter peserta didik (Studi di MA. Hidayatul Mubtadiin Tasikmadu, Malang, Jawa Timur, Indonesia);Jurnal Studi Islam Madinah”, Vol. 1/No. 2/Desember 2014.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016).
- Syukur, Agus, “Akhlak Terpuji dan Implementasinya di Masyarakat;Jurnal Kajian Islam Dan Masyarakat,” Vol 3/No. 2/ 2020.
- Wahyuningsih, Sri, “Konsep pendidikan akhlak dalam Al Qur’an;Jurnal Mubtadiin”, Vol. 7/No. 02/Juli-Desember 2021.
- Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, “Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan,” *Seminar Nasional Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta*, Oktober 2019.
- Zulkarnaim Dkk, “*Implementation of Akidah Akhlak Learning in Madrasah Aliyah DDI Soni, South Dampal District, Tolitoli Regency*”, (Universitas Islam Negeri Datokarama, Palu, Indonesia; 2022).

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan Kepala Madrasah 'Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah



Pelaksanaan Pre Test & Analisis Kebutuhan Oleh Siswa kelas XI MA Nurul 'Ulum Kotagajah





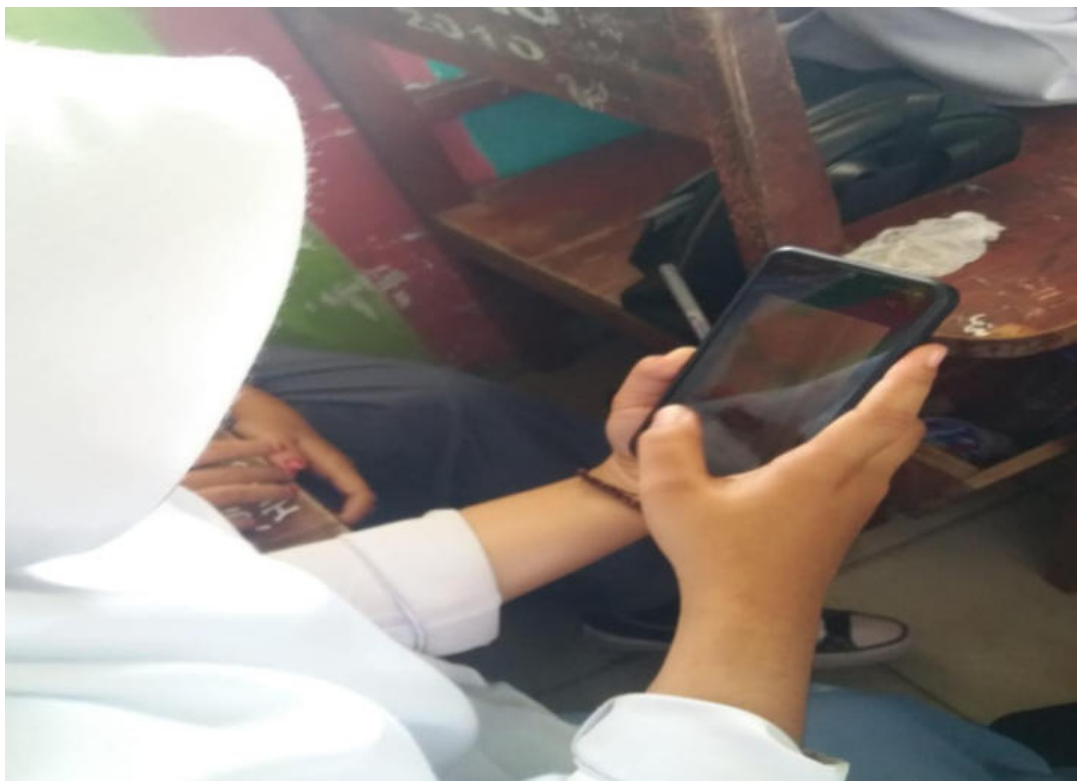
Pelaksanaan Post Test Oleh Siswa Kelas XI MA Nurul 'Ulum Kotagajah



Uji Coba berskala Besar sekaligus Analisis Uji Kemenarikan Produk oleh Siswa/I Kelas XI MA Nurul 'Ulum Kotagajah

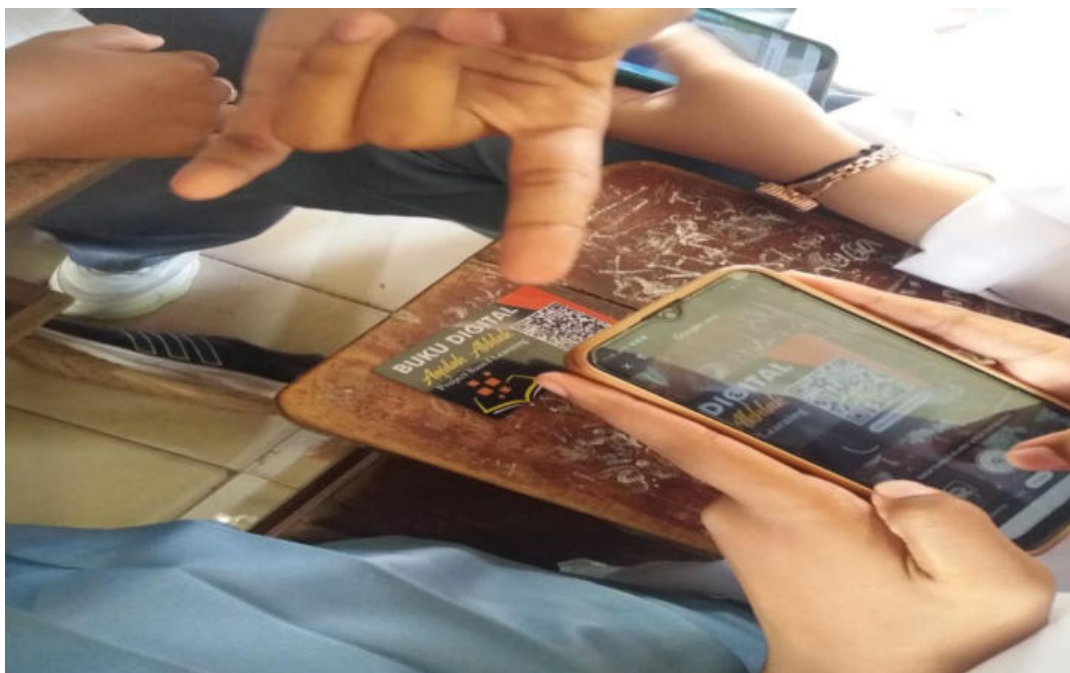


Uji Coba mengajar menggunakan Bahan Ajar Digital Berbasis *Project Based Learning* Siswa/I Kelas XI MA Nurul 'Ulum Kotagajah



Uji Coba Produk berskala Kecil oleh Siswa Kelas XI MA Nurul 'Ulum Kotagajah





Uji Coba Produk berskala Kecil oleh Siswa Kelas XI MA Nurul 'Ulum



Uji Coba Produk berskala Besar oleh Siswa Kelas XI MA Nurul 'Ulum



Dokumentasi Aula bagian Timur MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah



Dokumentasi bagian pintu gerbang depan MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah





Dokumentasi Aula bagian Timur MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah



Dokumentasi Aula bagian Selatan MA Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
*email*: ppslainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor: 0003/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/01/2023

Direktur Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro menugaskan kepada Sdr.:

Nama : Afifuddin Ahmad Robbani  
NIM : 2171010042  
Semester : IV (Empat)

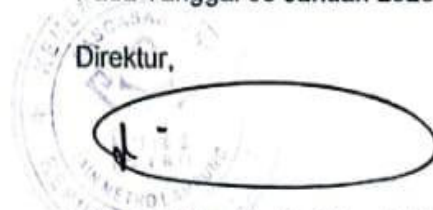
- Untuk :
1. Mengadakan observasi prasurvey / survey di Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kota Gajah guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tesis mahasiswa yang bersangkutan dengan judul : **Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kota Gajah**
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal 03 Januari 2023 sampai dengan selesai

Kepada pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terimakasih.



Dikeluarkan di Metro  
Pada Tanggal 03 Januari 2023

Direktur,



Dr. Mukhtar Hadi, S.Aq, M.Si  
NIP. 19730710 199803 1 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507. Faksimili (0725) 47296. Website: www.pps.metro.univ.ac.id. e-mail: ppsia@metro.metro.univ.ac.id

**PERSETUJUAN PROPOSAL TESIS**

Judul Proposal Tesis : PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN  
*PROJECT-BASED LEARNING* BERBASIS DIGITAL  
PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ  
MADRASAH ALIYAH NURUL ULUM KOTA GAJAH

Nama : Afifuddin Ahmad Robbani

NPM : 2171010042

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Telah memenuhi syarat untuk diseminarkan dalam Seminar Proposal Tesis, pada  
Program Pascasarjana IAIN Metro.

Metro, Desember 2022

Menyetujui,  
Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Dr. Zainal Abidin, M. Ag.  
NIP. 1970 03161998031 003

Pembimbing II

Dr. Aria Septi Anggaira, M. Pd.  
NIP. 19790929 20050 2006

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PASCASARJANA**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; *Website*: pascasarjana.metrouniv.ac.id;  
*email*: ppsiaimetro@metrouniv.ac.id

Nomor : 0004/In.28.5/D.PPs/PP.009/01/2023  
Lamp. : -  
Perihal : IZIN PRASURVEY / RESEARCH

Yth. Kepala  
Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kota Gajah  
Di -  
Tempat

*Assalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Berdasarkan Surat Tugas Nomor: 0003/In.28.5/D.PPs/PP.00.9/01/2023, tanggal 03 Januari 2023 atas nama saudara:

Nama : Afifuddin Ahmad Robbani  
NIM : 2171010042  
Semester : IV (Empat)

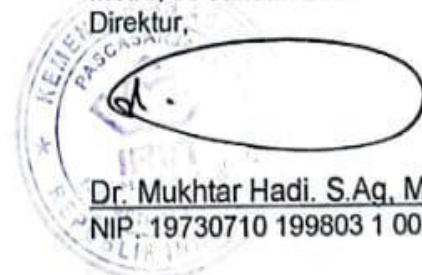
Maka dengan ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan pra survey/research/survey untuk penyelesaian Tesis dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Digital pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kota Gajah"

Kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu demi terselenggaranya tugas tersebut. Atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 03 Januari 2023

Direktur,



Dr. Mukhtar Hadi. S.Ag. M.Si  
NIP. 19730710 199803 1 003

# ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT*

### *BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH

#### AKHLAQ

#### MADRASAH ALIYAH NURUL 'ULUM KOTA GAJAH

#### A. Wawancara

##### Kisi-kisi Wawancara

Variabel	Fokus	Indikator	Butir pertanyaan Informan	
			Guru	Murid
Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Akhlaq	Bahan Ajar Digital Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Akhlaq	2. Membuat bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik dan setting lingkungan sosial peserta didik.	1,2,3	1,2,3
		3. Membantu pendidik dan peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar digital disamping buku-buku bahan ajar berbentuk teks yang sulit diperoleh.	4,5	4,5

	Kendala yang di alami oleh guru dan siswa ketika pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital		6	6
--	---	--	---	---

**Wawancara Kepada Guru Di Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah**

1. Apakah Siwa antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar non digital?
2. Apakah siswa mudah memahami dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan bahan ajar non digital (cetak)?
3. Upaya apa yang bapak/Ibu lakukan dalam melakukan pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital?
4. Apakah siswa mudah memahami materi aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital?
5. Sebagai guru kendala apa saja yang dialami dalam melaksanakan pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar non digital?

**Wawancara dengan siswa Madrasah Aliyah Nurul ‘Ulum Kotagajah**

1. Sebagai Siswa apakah anda sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital?
2. Sebagai siswa apakah anda mudah memahami materi dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan bahan ajar digital?

3. Apakah pembelajaran terkesan menarik saat menggunakan abahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*?
4. Upaya apa yang dilakukan oleh guru dalam melakukan pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar non digital?
5. Sebagai siswa kendala apa saja yang dialami dalam melaksanakan pembelajaran aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital?

## B. Observasi

### Pedoman Observasi

No	Observasi	Hasil Observasi
	Mengamati secara langsung bagaimana Guru melakukan pembelajaran aqidah akhlaq kepada siswa/I Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah	
	Mengamati secara langsung Kendala yang di alami oleh Guru dan siswa/I Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah	

## C. Dokumentasi

1. Sejarah singkat berdirinya Madrasah Aliyah Nurul 'ulum Kotagajah
2. Visi dan misi Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah
3. Struktur Organisasi Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah
4. Jumlah guru dan siswa beserta fasilitas-fasilitas Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah
5. Denah lokasi Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah

### Daftar Nama-nama Responden Siswa kelas XI analisis kebutuhan siswa terhadap bahan ajar digital

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Asal Sekolah</b>
<b>1</b>	ANANDA PRAMESWARI	MA Nurul 'Ulum
<b>2</b>	ANGGUN MERITA PUTRI	MA Nurul 'Ulum
<b>3</b>	ELFIRA JENITA PRIHANTANTI	MA Nurul 'Ulum
<b>4</b>	FADHIL MUTAQIN	MA Nurul 'Ulum
<b>5</b>	GITA SEPTIANA	MA Nurul 'Ulum
<b>6</b>	HANI NUR ARIFAH	MA Nurul 'Ulum
<b>7</b>	ILHAM GUSTOLIB	MA Nurul 'Ulum
<b>8</b>	INAROTUL AINIYAH	MA Nurul 'Ulum
<b>9</b>	INDRI RETVIANA	MA Nurul 'Ulum
<b>10</b>	LIA ASTIA SYAROH	MA Nurul 'Ulum
<b>11</b>	M. ATO DZULILMI	MA Nurul 'Ulum
<b>12</b>	MAHESA ADITYA RAMANDA	MA Nurul 'Ulum
<b>13</b>	MUHAMMAD NIRRO AGUNG	MA Nurul 'Ulum
<b>14</b>	MUNTAFIAH	MA Nurul 'Ulum
<b>15</b>	MUTHII'AH FAUZIYAH A.	MA Nurul 'Ulum
<b>16</b>	NAZWA SABILA MUSTOFA	MA Nurul 'Ulum
<b>17</b>	NUR HIDAYAH	MA Nurul 'Ulum

18	RAKA HENDAR PRATAMA	MA Nurul 'Ulum
19	REZAL SAFEI	MA Nurul 'Ulum
20	ROHMAH MEIYANTI	MA Nurul 'Ulum
21	ROIKHATUL JANNAH	MA Nurul 'Ulum
22	YOGA ADITYA	MA Nurul 'Ulum
23	ABEL YUNISA	MA Nurul 'Ulum
24	AKBAR KURNIAWAN	MA Nurul 'Ulum
25	ALYA LINGGA ANJANI	MA Nurul 'Ulum
26	ANGGI PERNANDO	MA Nurul 'Ulum
27	APRI HIFISU ELWAN	MA Nurul 'Ulum
28	AZIZ SHOKIBAN	MA Nurul 'Ulum
29	AZZAHRA CAHAYA SILVIA	MA Nurul 'Ulum
30	DIMAS SETIAWAN	MA Nurul 'Ulum
31	ERVIN PERONATA	MA Nurul 'Ulum
32	FITRIA ROHMATUL ADAWIYAH	MA Nurul 'Ulum
33	FITRIYATUS SANIYYAH	MA Nurul 'Ulum
34	HIDAYATUR RODIYAH	MA Nurul 'Ulum
35	INTAN NURYATI	MA Nurul 'Ulum

36	KURNIA PRATIWI	MA Nurul 'Ulum
37	LAILI KHUSNIA	MA Nurul 'Ulum
38	LUTFI CHOSNIA	MA Nurul 'Ulum
39	LISTYA NUR WAHIDA	MA Nurul 'Ulum
40	M. ZALVI ROMDONI	MA Nurul 'Ulum
41	NADYA CAHYATI	MA Nurul 'Ulum
42	NAILATUL FATONAH	MA Nurul 'Ulum
43	NELLY MALIKA INNALA	MA Nurul 'Ulum
44	NUR WULAN KHOFIFATUN N.	MA Nurul 'Ulum
45	SHOFI AMANATUN NISA	MA Nurul 'Ulum
46	REVAN ANANDA	MA Nurul 'Ulum
47	YOGI SATRIA	MA Nurul 'Ulum

**Hasil Analisis Kebutuhan Siswa kelas XI Madrasah 'Aliyah terhadap bahan ajar digital.**

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
1	Anggun Merita Putri	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju

		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

--	--	--	--	--	--	--



No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
2	Elfira Jenita Prihatanti	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
3	Fitria Rohmatul Adawiyah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Netral

	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=88\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
4	Roikhatul Jannah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju

		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
5	Indri Retviana	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju

		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor	Present	Tingkat Respon Siswa
----	----------------	------------------	------	---------	----------------------

			X	Xi	asi (%)	
6	Ananda Prameswari	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	79	Netral
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

P=70%

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
7	Abel Yunisa	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	79	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

<b>Analisis Kebutuhan</b>	<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Setuju</b>
---------------------------	-----------	-----------	------------	----------------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
8	Mahesa Aditya Ramanda	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju



	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
9	M. Nirro Agung	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju

	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
10	Revan Ananda	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju

	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	kurang
	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
11	Fadhil Mutaqin	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
12	Gita Septiana	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral

	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
13	Hani Nur Arifah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Setuju

	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=88\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
14	Ilham Gustolib	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju

		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral

<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>
---------------------------	--	--	-----------	-----------	-----------	---------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P = 76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor	Present	Tingkat Respon Siswa
----	----------------	------------------	------	---------	----------------------



			X	Xi	asi (%)	
15	Inarotul Ainiyah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
16	Lia Astia Syaroh	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	79	Netral
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral

		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
--	--	---	---	---	-----	---------------

<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>
---------------------------	--	--	-----------	-----------	-----------	---------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P = 70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
17	M. Ato dzulilmi	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	79	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
18	Muntafiah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju

		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
19	Muthii'ah Fauziyah A	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju

		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

--	--	--	--	--	--	--

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
20	Nazwa Sabila Mustofa	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	kurang
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
21	Nur Hidayah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral



	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
22	Raka Hendar Pratama	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral

	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
23	Rezal Safei	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Sangat Setuju

	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=88\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
24	Rohmah Meiyanti	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju

	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

--	--	--	--	--	--

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
25	Yoga Aditya	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
26	Akbar Kurniawan	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	79	Netral
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral

		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
--	--	---	---	---	-----	---------------

<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>
---------------------------	--	--	-----------	-----------	-----------	---------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
27	Alya Lingga Anjani	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	79	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

<b>Analisis Kebutuhan</b>	<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Setuju</b>
---------------------------	-----------	-----------	------------	----------------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
28	Anggi Pernando	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju



	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
29	Apri Hifisu Elwan	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju

		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>
---------------------------	--	--	-----------	-----------	-----------	----------------------

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor	Presentasi	Tingkat Respon
----	----------------	------------------	------	------------	----------------

			X	Xi	(%)	Siswa
<b>30</b>	Aziz Shokiban	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	kurang
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
31	Azzahra Cahaya Silvia	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral

	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
32	Dimas Setiawan	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral

	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
33	Ervin Peronata	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Sangat Setuju

	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=88\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
34	Fitriyatus Saniyyah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju

	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P = 76\%$$

--	--	--	--	--	--



No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
35	Hidayatur Rodiyah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
36	Intan Nuryati	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	79	Netral
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral

		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>
$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$ $P = 70\%$						
No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
37	Kurnia Pratiwi	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	79	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
38	Laili Khusnia	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju

	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
39	Lutfi Chosnia	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju

		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>
$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$ $P=92\%$						
<b>No</b>	<b>Nama Responden</b>	<b>Butir Pertanyaan</b>	<b>Skor</b>	<b>Presentasi</b>	<b>Tingkat Respon Siswa</b>	

			X	Xi	(%)	
40	Listya Nur Wahida	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	kurang
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
41	M. Zalvi romdoni	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral



	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
42	Nadya Cahyati	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral

	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
43	Nailatul Fatonah	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Sangat Setuju

Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	5	5	100	Setuju
Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Netral
Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Netral
Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Netral
Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Netral
Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>	<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=88\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
44	Nelly Malika Innala	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju

	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	4	5	79	Setuju
	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

--	--	--	--	--	--

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
45	Nur wulan khofifatun n.	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Setuju</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} X 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
46	Shofi Amanatun Nisa	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	4	5	79	Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	3	5	79	Netral
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	3	5	65	Netral
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral
		Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	3	5	65	Netral
		Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital	3	5	65	Netral

		Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Setuju</b>
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$ $P = 70\%$						
No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor X    Xi		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
47	Yogi Satria	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	79	Sangat Setuju
		Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
		Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq	2	5	55	Kurang Setuju
		Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital	4	5	100	Setuju
		Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya seringkali mengalami kesulitan dalam pembelajaran aqidah akhlaq tanpa menggunakan bahan ajar digital	5	5	100	Sangat Setuju

### Hasil Analisis Kebutuhan Guru

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor X    Xi	Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
----	----------------	------------------	-----------------	-------------------	----------------------

<b>Analisis Kebutuhan</b>	<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Setuju</b>
$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ $P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$ $P=90\%$				



<b>1</b>	<b>Siti Aisyah, S. Pd</b>	Ketika mengajar materi aqidah akhlaq, saya tidak menggunakan bahan ajar dalam bentuk digital	3	5	65	Netral
		Ketika saya mengajar siswa kurang antusias memperhatikan saya menjelaskan materi dengan bahan ajar yang ada.	5	5	100	Sangat Setuju
		Selain dari buku pegangan guru, saya tidak menggunakan referensi lain dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya kurang mempunyai banyak ide dalam menggunakan bahan ajar Aqidah Akhlak	4	5	79	Setuju
		Saya menginginkan bahan ajar Aqidah Akhlak yang berbasis digital.	4	5	79	Setuju
		Saya kurang melibatkan siswa dengan aktif dalam proses pembelajaran.	5	5	100	Sangat Setuju
		Ketika pembelajaran berlangsung, murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya menggunakan bahan ajar yang masih bersifat sederhana	3	5	65	Netral
		Cara mengajar saya membuat peserta didik kurang berantusias	4	5	79	Setuju
		Saya terus berusaha meningkatkan kualitas mengajar dalam bahan ajar yang saya gunakan.	5	5	100	Sangat Setuju

<b>Analisis Kebutuhan</b>			<b>42</b>	<b>50</b>	<b>84</b>	<b>Sangat Setuju</b>
$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$ $P = \frac{42}{50} \times 100\%$ $P=84\%$						
<b>2</b>	<b>Wasim, S. Pd</b>	Ketika mengajar materi aqidah akhlaq, saya tidak menggunakan bahan ajar dalam bentuk digital	4	5	79	Setuju
		Ketika saya mengajar siswa kurang antusias memperhatikan saya menjelaskan materi dengan bahan ajar yang ada.	5	5	100	Sangat Setuju
		Selain dari buku pegangan guru, saya tidak menggunakan referensi lain dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq	4	5	79	Setuju
		Saya kurang mempunyai banyak ide dalam menggunakan bahan ajar Aqidah Akhlak	5	5	100	Sangat Setuju
		Saya menginginkan bahan ajar Aqidah Akhlak yang berbasis digital.	4	5	79	Setuju

	Saya kurang melibatkan siswa dengan aktif dalam proses pembelajaran.	5	5	100	Sangat Setuju
	Ketika pembelajaran berlangsung, murid kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Aqidah Akhlak	5	5	100	Sangat Setuju
	Saya menggunakan bahan ajar yang masih bersifat sederhana	5	5	100	Sangat Setuju
	Cara mengajar saya membuat peserta didik kurang berantusias	4	5	79	Setuju
	Saya terus berusaha meningkatkan kualitas mengajar dalam bahan ajar yang saya gunakan.	5	5	100	Sangat Setuju
<b>Analisis Kebutuhan</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Setuju</b>

	Skor kualitas	Kriteria
$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$		
$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$		
$P = \frac{46}{50} \times 100\%$		
$P=92\%$		

**Tabel Prosentase Analisis Kebutuhan<sup>61</sup>**

<sup>61</sup> Widya Alya Monica, Lativa Qurrotaini, "Pengembangan Media Evaluasi Berupa Permainan Dona (Ludo Fauna) Pada Materi Daur Hidup Hewan."

80% - 100%	Sangat Setuju
66% - 79%	Setuju
56% - 65%	Netral
40% - 55%	Kurang Setuju
<39%	Tidak Setuju

**Tabel Hasil Validasi Ahli bahasa Bahan Ajar Digital**

No.	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Validasi	Ket.
		X	Xi			
1	Bahasa yang disajikan mudah difahami	4	5	79	Valid	Tidak Revi
2	Tidak mengandung bahasa yang bertele-tele	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
3	Menggunakan kalimat yang baku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
4	Font arab yang digunakan untuk ayat al-Qur'an terkesan menarik.	4	5	79	Valid	Tidak Revi
5	Materi per unitnya dalam buku digital mudah terbaca	4	5	79	Valid	Tidak Revi

<b>Analisis Keseluruhan</b>	<b>22</b>	<b>25</b>	<b>88</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Rev</b>
-----------------------------	-----------	-----------	-----------	---------------------	------------------

**Tabel Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Bahan Ajar Digital**

No.	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Validasi	Ket.
		X	Xi			
1	Penyajian bahan ajar digital Berbasis <i>Project Based Learning</i> mempermudah dalam penyampaian materi ajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
2	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
3	Pemanfaatan bhan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat meningkatkan semangat belajar siswa	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revi
4	Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revi
5	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
6	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> memberikan kemudahan dalam pembelajaran Akidah Akhlak	4	5	79	Sangat Valid	Tidak Revi
7	Penyajian materi dikemas dalam bentuk Digital	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
8	Penyajian materi tidak menggunakan bahasa yang bertele-tele	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
9	Penyajian materi menggunakan bahasa yang baku	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
10	<i>Font</i> arab yang digunakan untuk ayat al-Qur'an memberikan kesan menarik	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revi
<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>47</b>	<b>50</b>	<b>94</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Rev</b>

**Tabel Hasil Validasi Ahli Materi/Isi Bahan Ajar Digital**

No.	Butir Pertanyaan	Skor	Presentasi	Tingkat Validasi	Ket.
-----	------------------	------	------------	------------------	------

		X	Xi	(%)		
1	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik	4	5	79	Valid	
2	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika di akses menggunakan smartphone	4	5	79	Valid	
3	Tampilan kontras baik ketika diakses menggunakan smartphone	4	5	79	Valid	
4	Warna judul buku digital terlihat menarik dalam smartphone	4	5	79	Valid	
5	Bentuk buku digital terlihat menarik di akses dengan smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
6	Keseluruhan ilustrasi serasi dengan ukuran layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
7	Keseluruhan ilustrasi terlihat praktis dalam layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
8	Ukuran <i>font</i> terlihat proporsional dalam layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
9	Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf	5	5	100	Sangat Valid	
10	Penggunaan variasi huruf ( <i>bold</i> , <i>italic</i> , <i>capital</i> , dan <i>small capital</i> ) tidak berlebihan	4	5	79	Valid	
11	Jenis huruf sesuai dengan isi materi	4	5	79	Valid	
12	Spasi antar baris susunan teks terlihat normal dalam layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
13	Jarak antar huruf terlihat normal dalam layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
14	Spasi antar baris susunan teks normal sesuai dengan berbagai macam ukuran layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
15	Jarak antar paragraph terlihat normal dalam berbagai ukuran layar smartphone	5	5	100	Sangat Valid	
16	Penempatan unsur tata letak buku digital konsisten berdasarkan pola PjBL	4	5	79	Valid	
17	Pemisahan antar paragraph tampak jelas dalam layar smartphone	4	5	79	Valid	
18	Penempatan judul BAB diberi dengan kata UNIT	4	5	79	Valid	
19	Jarak antar teks dan ilustrasi sesuai	4	5	79	Valid	

20	Penempatan unsur tata letak judul, nomor halaman,, ilustrasi, ayat al-Qur'an, dan keterangan gambar terlihat menarik	4	5	79	Valid	
<b>Analisis Keseluruhan</b>		<b>89</b>	<b>100</b>	<b>89</b>	<b>Sangat Valid</b>	<b>Tidak Rev</b>

### ALAT PENGUMPUL DATA

#### Analisis Prosentase respon siswa terhadap kemenarikan bahan ajar digital berbasis *Project Based Learning*.

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
1	Anggun Merita Putri	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	4	5	79	Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	5	5	100	Sangat Menarik
		Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	3	5	65	Netral
		Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	3	5	65	Netral

	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone.	3	5	65	Netral
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	3	5	65	Netral
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemerarikan Produk</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P = 76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
2	Elfira Jenita Prihatanti	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	4	5	79	Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	3	5	100	Sangat Menarik



	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	3	5	65	Netral
	Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	3	5	65	Netral
	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	3	5	65	Netral
	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone	3	5	65	Netral
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	3	5	65	Netral
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemerarikan Produk</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
3	Fitria Rohmatul Adawiyah	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik

	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
	Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	5	5	100	Menarik
	Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui <i>smartphone</i> .	2	5	55	Sangat Menarik
	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	5	5	100	Menarik
	Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	5	5	100	Netral
	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	5	5	100	Netral
	Bentuk buku digital diakses dengan <i>smartphone</i> .	5	5	100	Netral
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	4	5	79	Netral
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan <i>smartphone</i>	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>44</b>	<b>50</b>	<b>88%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% \dots$$

P=88%

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
4	Roikhatul Jannah	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi	4	5	79	Menarik
		Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	4	5	79	Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	4	5	79	Menarik
		Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	3	5	65	Netral
		Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	4	5	79	Menarik
		Bahan ajar digital berbasis Project Based Learning diakses dengan jaringan internet	3	5	65	Netral

	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone.	4	5	79	Menarik
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	3	5	65	Netral
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	3	5	65	Netral
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>38</b>	<b>50</b>	<b>76</b>	<b>Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=76\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
5	Indri Retviana	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi	4	5	79	Menarik
		Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	4	5	79	Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	3	5	65	Netral

	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	3	5	65	Netral
	Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	3	5	65	Netral
	Bahan ajar digital berbasis Project Based Learning diakses dengan jaringan internet	3	5	65	Netral
	Bentuk buku digital diakses dengan smartphome.	3	5	65	Netral
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphome	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>36</b>	<b>50</b>	<b>72</b>	<b>Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=72\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
6	Ananda Prameswari	Bahan ajar digital berbasis Project Based Learning dapat diakses melalui smartphome	4	5	79	Menarik

	Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi	4	5	79	Menarik
	Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	3	5	79	Netral
	Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis project based learning mampu meningkatkan semangat belajar.	4	5	79	Menarik
	Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	3	5	65	Netral
	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	3	5	65	Netral
	Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	3	5	65	Netral
	Bahan ajar digital berbasis Project Based Learning diakses dengan jaringan internet	3	5	65	Netral
	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone.	3	5	65	Netral
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>35</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	<b>Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{50} \times 100\% \dots$$

$$P = 70\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
7	Abel Yunisa	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	5	5	79	Sangat Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	5	5	100	Sangat Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	2	5	55	Kurang Menarik
		Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	4	5	100	Menarik
		Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	5	5	100	Sangat Menarik

	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	5	5	100	Sangat Menarik
	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=90\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
8	Mahesa Aditya Ramanda	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	5	5	100	Sangat Menarik



	Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	5	5	100	Sangat Menarik
	Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	2	5	55	Kurang Menarik
	Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	5	5	100	Sangat Menarik
	Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	5	5	100	Sangat Menarik
	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	5	5	100	Sangat Menarik
	Bentuk buku digital diakses dengan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
9	M. Nirro Agung	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	5	5	100	Sangat Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.	5	5	100	Sangat Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	2	5	55	Kurang menarik
		Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	5	5	100	Sangat Menarik
		Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	5	5	100	Sangat Menarik
		Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	5	5	100	Sangat Menarik
		Bentuk buku digital diakses dengan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
		Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
		Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>			<b>46</b>	<b>50</b>	<b>92</b>	<b>Sangat Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{46}{50} \times 100\% \dots$$

$$P=92\%$$

No	Nama Responden	Butir Pertanyaan	Skor		Presentasi (%)	Tingkat Respon Siswa
			X	Xi		
10	Revan Ananda	Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> dapat diakses melalui smartphone	4	5	79	Menarik
		Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).	4	5	79	Menarik
		Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar	5	5	100	Sangat Menarik
		Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.	2	5	55	Kurang
		Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.	5	5	100	Sangat Menarik
		Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF	5	5	100	Sangat Menarik
		Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet	5	5	100	Sangat Menarik
		Bentuk buku digital diakses dengan smartphone.	5	5	100	Sangat Menarik

	Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.	5	5	100	Sangat Menarik
	Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone	5	5	100	Sangat Menarik
<b>Analisis Kemenarikan Produk</b>		<b>45</b>	<b>50</b>	<b>90</b>	<b>Sangat Menarik</b>

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \dots$$

P=90%

$$P = \frac{\sum M}{\sum Mi} \times 100\%$$

**Keterangan:**

$$P = \frac{816}{10} \times 100\%$$

P= 81.6%

P: Prosentase Kemenarikan menurut Siswa

$\sum M$ : total Prosentase responden Siswa

$\sum Mi$ : Total Responden Siswa

**Tabel Kriteria Prosentase Analisis Kemenarikan bahan ajar**

Skor kualitas	Kriteria
80% - 100%	Sangat Menarik
66% - 79%	Menarik
56% - 65%	Netral
40% - 55%	Kurang Menarik
<39%	Tidak Menarik

**Tabel 4.26**

**Nilai *Pre-Test* Kelas XI (kelas uji coba) Sebelum Menggunakan Produk yang dikembangkan)**

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>
1	ABEL YUNISA	78
2	AKBAR KURNIAWAN	78
3	ALYA LINGGA ANJANI	73
4	ANGGI PERNANDO	62
5	APRI HIFISU ELWAN	72
6	AZIZ SHOKIBAN	62
7	AZZAHRA CAHAYA SILVIA	72
8	DIMAS SETIAWAN	58
9	ERVIN PERONATA	72
10	FITRIA ROHMATUL ADAWIYAH	78
11	FITRIYATUS SANIYYAH	75
12	HIDAYATUR RODIYAH	73
13	INTAN NURYATI	74
14	KURNIA PRATIWI	74

15	LAILI KHUSNIA	77
16	LUTFI CHOSNIA	73
17	LISTYA NUR WAHIDA	73
18	M. ZALVI ROMDONI	76
19	NADYA CAHYATI	60
20	NAILATUL FATONAH	63
21	NELLY MALIKA INNALA	63
22	NUR WULAN KHOFIFATUN N.	73
23	SHOFI AMANATUN NISA	76
24	REVAN ANANDA	55
25	YOGI SATRIA	57
<b>Jumlah</b>		<b>1747</b>
$\Sigma$ Nilai Rata-rata		<b>70</b>
$\Sigma$ T		<b>17</b>
$\Sigma$ TT		<b>8</b>

Keterangan:

$\Sigma$  T : Jumlah Siswa yang Tuntas

$\Sigma$  TT : Jumlah Siswa yang tidak Tuntas (siswa yang tidak tuntas berwarna merah)

**Tabel 4.27**

**Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Siswa Kelas XI (kelas uji coba).**

No	Nama Siswa	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i> +Produk Bahan Ajar Digital
----	------------	-----------------	---

1	ABEL YUNISA	78	84
2	AKBAR KURNIAWAN	78	82
3	ALYA LINGGA ANJANI	73	80
4	ANGGI PERNANDO	62	78
5	APRI HIFISU ELWAN	72	75
6	AZIZ SHOKIBAN	62	76
7	AZZAHRA CAHAYA SILVIA	72	77
8	DIMAS SETIAWAN	58	78
9	ERVIN PERONATA	72	79
10	FITRIA ROHMATUL ADAWIYAH	78	81
11	FITRIYATUS SANIYYAH	75	80
12	HIDAYATUR RODIYAH	73	76
13	INTAN NURYATI	74	76
14	KURNIA PRATIWI	74	82
15	LAILI KHUSNIA	77	84
16	LUTFI CHOSNIA	73	80
17	LISTYA NUR WAHIDA	73	78
18	M. ZALVI ROMDONI	76	78
19	NADYA CAHYATI	60	77
20	NAILATUL FATONAH	63	76
21	NELLY MALIKA INNALA	63	77
22	NUR WULAN KHOFIFATUN N.	73	80
23	SHOFI AMANATUN NISA	76	80

<b>24</b>	<b>REVAN ANANDA</b>	<b>55</b>	79
<b>25</b>	<b>YOGI SATRIA</b>	<b>57</b>	79
<b>Jumlah</b>		<b>1747</b>	<b>1972</b>
<b><math>\Sigma</math> Nilai Rata-rata</b>		<b>70</b>	<b>79</b>
<b><math>\Sigma</math> T</b>		<b>17</b>	<b>25</b>
<b><math>\Sigma</math> TT</b>		<b>8</b>	<b>-</b>





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
PROGRAM PASCASARJANA (PPs)**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111


Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.pps.metrouniv.ac.id](http://www.pps.metrouniv.ac.id); e-mail: [ppsiaimetro@metrouniv.ac.id](mailto:ppsiaimetro@metrouniv.ac.id)

**PENGESAHAN PROPOSAL TESIS**

Proposal Tesis dengan Judul **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**, yang ditulis oleh Afifuddin Ahmad Robbani dengan NPM. 2171010042, Program Studi: Pendidikan Agama Islam telah diujikan dalam seminar proposal tesis pada Program Pascasarjana (PPs) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, pada hari Rabu/ tanggal 04 Januari 2023.

**TIM PENGUJI**

Dr. Mukhtar Hadi, M.Si.  
Ketua/Moderator

  
(.....)

Dr. Sri Andri Astuti, M.Ag  
Penguji I

  
(.....)

Dr. Zainal Abidin, M. Ag  
Penguji II

  
(.....)

Dr. Aria Septi Anggaira, M.Pd  
Penguji III

  
(.....)

Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validasi Bahan Ajar Digital  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,  
Bapak/Ibu Dosen Institut Agama Islam Negeri Metro  
di Tempat.

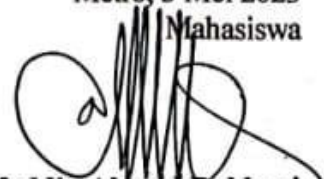
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Tesis, dengan ini saya:

Nama : Afifuddin Ahmad Robbani  
NPM : 2171010042  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Tesis : PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH NURUL 'ULUM KOTA GAJAH

Dengan hormat mohon kepada Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap hasil penelitian tugas akhir yang berbentuk bahan ajar digital yang telah saya selesaikan. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) petunjuk pengisian angket validasi, (2) Bahan Ajar Aqidah Akhlaq berbasis digital.

Demikian permohonan saya, atas berkenan dan perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan terima kasih.

Metro, 3 Mei 2023  
Mahasiswa



**Afifuddin Ahmad Robbani**  
NPM. 2171010042

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED***  
***LEARNING* PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ**  
**MADRASAH ALIYAH NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Validasi Ahli**

**1. Lembar Validasi Ahli Materi**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penyajian bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mempermudah dalam penyajian materi ajar</li> <li>➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI)</li> <li>➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar siswa</li> <li>➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi.</li> <li>➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa.</li> <li>➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital</li> <li>➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> memberikan kemudahan dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq</li> </ul>				   ✓  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓	  ✓  ✓  ✓  ✓  ✓

**Komentar/Saran :**

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

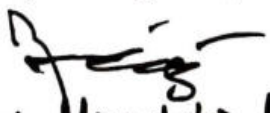
Nama (beserta gelar) : Dr. Ahmad Muzakki, M.pd.1  
Jabatan : Dosen  
Unit Kerja : LPM

Telah melakukan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Berbasis *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah yang dikembangkan oleh saudari Afifuddin Ahmad Robbani dari IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 3 Mei 2023

*Expert Judgement,*

  
Dr. Ahmad Muzakki, M.pd.1



**Lembar Validasi Ahli Teknologi**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Desain	➤ Penataan unsur tata letak pada cover buku digital dengan desain gambar terlihat serasi sehingga memberikan kesan yang menarik.				✓	
	➤ Tampilan bahan ajar digital menimbulkan ketertarikan jika diakses menggunakan smartphone				✓	
	➤ Menampilkan kontras yang baik ketika diakses menggunakan smart phone				✓	
	Warna judul buku digital terlihat menarik dalam smartphone				✓	

**Komentar/Saran:**

1. Berikan warna dari yg lama.
2. Harap walahnya all pengemban.
3. Penggunaan balok atau titik di situ-situasi tertentu.

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Kemenarikan Penyajian	➤ Bentuk buku digital diakses dengan smartphone					✓
	➤ Keseluruhan ilustrasi serasi dengan ukuran layar smartphone					✓
	➤ Keseluruhan ilustrasi terlihat serasi dalam layar smartphone					✓
	➤ Ukuran font terkesan proporsional dalam layar smartphone					✓
	➤ Tidak terlalu banyak menggunakan jenis huruf					✓

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penggunaan variasi huruf (<i>bold, italic, capital, small capital</i>) tidak berlebihan</li> <li>➤ Jenis huruf sesuai dengan isi materi</li> <li>➤ Spasi antar baris susunan teks terlihat normal dalam layar smartphone</li> <li>➤ Jarak antara huruf terlihat normal dalam layar smartphone</li> <li>➤ Spasi antar baris susunan teks normal sesuai dengan ukuran layar smartphone.</li> <li>➤ Jarak antara huruf normal</li> </ul>				✓	✓
--	--	--	--	--	---	---

**Komentar/Saran :**

Variasi huruf tidak terlalu banyak yg di gunakan

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Tata letak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Penempatan unsur tata letak buku digital konsisten berdasarkan pola</li> <li>➤ Pemisahan antar paragraf Nampak jelas dalam layar smartphone</li> <li>➤ Penempatan judul bab diberi nama dengan kata unit</li> <li>➤ Jarak antar teks dan ilustrasi sesuai.</li> <li>➤ Penempatan dan penampilan unsur tata letak judul, nomor halaman, ilustrasi, ayat al-qur'an dan keterangan gambar terkesan menarik</li> </ul>				✓	✓

**Komentar/Saran :**

.....

.....

.....

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama (beserta gelar) : Dr. Zuhairi, M. Ag  
Jabatan : Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Unit Kerja : IAIN Metro

Telah melakukan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Berbasis *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah yang dikembangkan oleh saudara Afifuddin Ahmad Robbani mahasiswa Pascasarjana IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 16 Mei 2023  
Validator,

  
Dr. Zuhairi, M. Ag  
NIP. 196206121989031006

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*  
PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH NURUL  
'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama
- b. Umur
- c. Jenis Kelamin
- d. Profesi

: Ahmad Subhan Rolo  
: 47  
: LK  
: Dosen



### Lembar Validasi Ahli Bahasa

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Keterbacaan	➢ Bahasa yang disajikan mudah difahami				✓	
	➢ Tidak mengandung bahasa yang terlalu bertele-tele					✓
	➢ Menggunakan kalimat yang baku					✓
	➢ Font arab yang digunakan untuk ayat al-qur'an terkesan menarik.				✓	
	➢ Materi per unitnya dalam Buku digital Mudah terbaca				✓	

#### Komentar/Saran:

1. Background maka Beri ilustrasi keagamaan.
2. Konten gambar satu dgn yang lain harus tidak ketidakekivalen
3. Sehingga buku di buat lebih Menarik lagi
4. Variasi tulisan di buat Menarik
5. gunakan pdf satu sisi aja.

## SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama (beserta gelar) : Dr. Ahmad Subhan Roza, M. Pd  
Jabatan : Ketua Unit Pengembangan Bahasa (UPB) IAIN Metro  
Unit Kerja : IAIN Metro

Telah melakukan penilaian terhadap Bahan Ajar Digital Berbasis *Project Based Learning* Pada mata pelajaran Aqidah Akhlaq Siswa Kelas XI Madrasah Aliyah Nurul 'Ulum Kotagajah yang dikembangkan oleh saudara Afifuddin Ahmad Robbani mahasiswa Pascasarjana IAIN Metro.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 15 Mei 2023  
Validator,



**Dr. Ahmad Subhan Roza, M. Pd**  
**NIP. 19750610 200801 1 014**

**SOAL PRE TEST AKIDAH AKHLAK**  
**MATERI MENGHINDARI PERBUATAN DOSA**

**Nama** :

**Kelas** :

**A. SOAL PILIHAN GANDA**

1. Dosa kepada orangtua termasuk kedalam bentuk dosa besar yang dapat berpeluang tidak mendapat ampunan Allah Swt. Hal ini terjadi bila ....
  - a. dilakukan tidak secara sengaja
  - b. dilakukan di luar rumah
  - c. belum meminta maaf kepada orangtua
  - d. bila dilakukan dengan bentuk kekerasan
  - e. mencela orangtua
2. Iblis dikelompokkan sebagai pelaku dosa besar yang mendapat balasan masuk neraka selama-lamanya. Hal ini karena perbuatan iblis dilakukan dengan dilandasi oleh motif ...
  - a. Keserakahan
  - b. Kesengajaan
  - c. Kesombongan
  - d. Berulang-ulang
  - e. Melawan
3. Di bawah ini adalah beberapa cara menghapus dosa, kecuali ...
  - a. Membaca istighfar
  - b. Bayar denda kepada MUI
  - c. Membayar denda kepada orang yang dirugikan
  - d. Membayar denda kepada orang yang dirugikan
  - e. Membiasakan sedekah
4. Di bawah ini adalah salah satu cara menghindarkan diri dari perbuatan dosa. Yaitu...
  - a. Menjauhkan diri dari kehidupan masyarakat
  - b. Menjaga hawa nafsu
  - c. Tidak bergaul dengan masyarakat
  - d. Lebih banyak tinggal di rumah
  - e. Mengurangi bermain ke tempat maksiat
5. Bila melakukan perbuatan salah kepada sesama manusia, maka sebelum mohon ampun kepada Allah Swt, dia harus melakukan ...
  - a. Membayar denda
  - b. Taubat kepada Allah Swt
  - c. Menerima hukuman penjara
  - d. Memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
  - e. Minta maaf kepada orang yang pernah dianiaya
6. Mengambil barang orang lain dengan jalan sembunyi-sembunyi atau diam

- b. mencuri
  - c. merampas
  - d. menyamun
  - e. merompak
7. Berikut ini yang termasuk dosa besar adalah...
- a. Pacaran
  - b. Boncengan
  - c. Zina
  - d. Gandengan
  - e. Ciuman
8. Berikut ini termasuk dosa besar, kecuali...
- a. Judi
  - b. Durhaka kepada orangtua
  - c. Zina
  - d. Miras
  - e. Soda
9. Hikmah menghindari zina adalah...
- a. Kehidupan masyarakat terbebas dari laknat Allah
  - b. Melanggar hukum
  - c. Menghabiskan waktu
  - d. Mendorong berlaku syirik
  - e. Menghindari pengajian
10. Perbuatan tercela yang tidak akan diampuni oleh Allah dosanya adalah...
- a. Syirik
  - b. Hasud
  - c. Membunuh
  - d. Mencuri
  - e. Mabuk
- a. Sunah
  - b. Makruh
  - c. Wajib
  - d. Mubah
  - e. Haram
12. Orang yang mohon ampun kepada Allah, tetapi ia tetap melakukan perbuatan dosa atau maksiat dianggap ....
- a. Tidak serius dalam bertobat
  - b. kafir
  - c. memermalukan Tuhannya
  - d. mengolok-olok Tuhannya
  - e. menganiaya diri sendiri
13. Sebaik-baiknya orang yang berdosa adalah orang yang mau ....
- a. menyembunyikan diri
  - b. bertobat
  - c. dihukum penjara
  - d. mengakui kesalahan
  - e. mengasingkan diri
14. Akhlak tercela disebut juga akhlak....
- a. mahmudah
  - b. karimah
  - c. mazmunah
  - d. kamilah
  - e. sombong
15. Perbuatan syirik merupakan satu jenis dosa besar dilihat dari aspek ...
- a. frekuensi
  - b. peluang Pengampunan
  - c. prosedur
  - d. tujuan

yang dirampoknya dan diambil hartanya. Dalam hal ini menurut Islam hukumnya wajib....

- a. dipotong tangan.
- b. dibunuh tanpa disalib.
- c. dibunuh, kemudin disalibkan (dijemur).
- d. dipotong tangan kanannya dan kaki kirinya.
- e. dipenjara, atau hukuman lain berdasarkan pertimbangan hakim

17. Pembunuhan yang terjadi tanpa di sengaja dengan alat yang tidak mematikan maka hukumannya adalah.....

- a. penjara
- b. penjara atau denda yang cukup berat.
- c. denda yang cukup berat.
- d. penjara atau denda ringan
- e. dihukum mati, kecuali dimaafkan oleh pihak keluarga korban dan kepadanya dituntut anda.

18. Qisas merupakan salah satu cara melebur dosa. Salah satu contoh qisas yaitu ...

- a. membayar denda
- b. taubat kepada Allah Swt
- c. menerima hukuman penjara
- d. memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
- e. minta maaf kepada orang yang pernah dianiaya

19. Berikut ini permainan yang termasuk dosa besar, kecuali...

- a. Judi
- b. Remi

20. Meminjamkan sesuatu milik orang lain tanpa izin namanya...

- a. Gasab
- b. Mencuri
- c. Pinjam
- d. Maling
- e. Merampok

## **B. SOAL ISIAN**

1. Tolong jelaskan apa yang dimaksud dengan dosa besar!
2. Sebutkan contoh perbuatan yang termasuk dosa besar!
3. Bagaimana agar terhindar dari dosa besar?
4. Sebutkan ciri-ciri dosa besar!
5. Sebutkan manfaat atau hikmah menghindari dosa besar!

**SOAL POST TEST AKIDAH AKHLAK**  
**MATERI MENGHINDARI PERBUATAN DOSA**

**Nama :**

**Kelas :**

**A. SOAL PILIHAN GANDA**

1. Di bawah ini adalah salah satu cara menghindarkan diri dari perbuatan dosa. Yaitu...
  - a. Menjauhkan diri dari kehidupan masyarakat
  - b. Menjaga hawa nafsu
  - c. Tidak bergaul dengan masyarakat
  - d. Lebih banyak tinggal di rumah
  - e. Mengurangi bermain ke tempat maksiat
2. Bila melakukan perbuatan salah kepada sesama manusia, maka sebelum mohon ampun kepada Allah Swt, dia harus melakukan ...
  - a. Membayar denda
  - b. Taubat kepada Allah Swt
  - c. Menerima hukuman penjara
  - d. Memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
  - e. Minta maaf kepada orang yang pernah dianiaya
3. Mengambil barang orang lain dengan jalan sembunyi-sembunyi atau diam merupakan pengertian...
  - c. merampas
  - d. menyamun
  - e. merompak
4. Berikut ini yang termasuk dosa besar adalah...
  - a. Pacaran
  - b. Boncengan
  - c. Zina
  - d. Gandengan
  - e. Ciuman
5. Berikut ini termasuk dosa besar, kecuali...
  - a. Judi
  - b. Durhaka kepada orangtua
  - c. Zina
  - d. Miras
  - e. Soda
6. Hikmah menghindari zina adalah...
  - a. Kehidupan masyarakat terbebas dari laknat Allah
  - b. Melanggar hukum
  - c. Menghabiskan waktu
  - d. Mendorong berlaku syirik
  - e. Menghindari pengaiian

- diampuni oleh Allah dosanya adalah...
- Syirik
  - Hasud
  - Membunuh
  - Mencuri
  - Mabuk
8. Hukum melakukan tobat bagi orang yang telah melakukan dosa besar adalah ....
- Sunah
  - Makruh
  - Wajib
  - Mubah
  - Haram
9. Orang yang mohon ampun kepada Allah, tetapi ia tetap melakukan perbuatan dosa atau maksiat dianggap ....
- Tidak serius dalam bertobat
  - kafir
  - mempermalukan Tuhannya
  - mengolok-olok Tuhannya
  - menganiaya diri sendiri
10. Sebaik-baiknya orang yang berdosa adalah orang yang mau ....
- menyembunyikan diri
  - bertobat
  - dihukum penjara
  - mengakui kesalahan
  - mengasingkan diri
11. Akhlak tercela disebut juga akhlak....
- mahmudah
  - karimah
12. Perbuatan syirik merupakan satu jenis dosa besar dilihat dari aspek ...
- frekuensi
  - peluang Pengampunan
  - prosedur
  - tujuan
  - jumlah
13. Permpokan dengan membunuh orang yang dirampoknya dan diambil hartanya. Dalam hal ini menurut Islam hukumnya wajib....
- dipotong tangan.
  - dibunuh tanpa disalib.
  - dibunuh, kemudin disalibkan (dijemur).
  - dipotong tangan kanannya dan kaki kirinya.
  - dipenjara, atau hukuman lain berdasarkan pertimbangan hakim
14. Pembunuhan yang terjadi tanpa di sengaja dengan alat yang tidak mematikan maka hukumannya adalah.....
- penjara
  - penjara atau denda yang cukup berat.
  - denda yang cukup berat.
  - penjara atau denda ringan
  - dihukum mati, kecuali dimaafkan oleh pihak keluarga korban dan kepadanya dituntut anda.
15. Qisas merupakan salah satu cara melebur dosa. Salah satu contoh qisas yaitu ...



dengan yang pernah dilakukannya  
e. minta maaf kepada orang yang pernah dianiaya

16. Berikut ini permainan yang termasuk dosa besar, kecuali...
- Judi
  - Remi
  - Dadu
  - Ular tangga
  - Ceki
17. Meminjamkan sesuatu milik orang lain tanpa izin namanya...
- Gasab
  - Mencuri
  - Pinjam
  - Maling
  - Merampok
18. Dosa kepada orangtua termasuk kedalam bentuk dosa besar yang dapat berpeluang tidak mendapat ampunan Allah Swt. Hal ini terjadi bila ...
- dilakukan tidak secara sengaja
  - dilakukan di luar rumah
  - belum meminta maaf kepada orangtua
  - dilakukan dengan bentuk kekerasan
  - mencela orangtua
19. Iblis dikelompokkan sebagai pelaku dosa besar yang mendapat balasan masuk neraka selama-lamanya. Hal ini karena perbuatan iblis dilakukan dengan dilandasi oleh motif ...

- Melawan
- Kesombongan

20. Di bawah ini adalah beberapa cara menghapus dosa, kecuali ...
- Membaca istighfar
  - Bayar denda kepada MUI
  - Mohon maaf kepada sesama
  - Taubat
  - Membiasakan sedekah

## **B. SOAL ISIAN**

1. Bagaimana agar terhindar dari dosa besar?
2. Tolong jelaskan apa yang dimaksud dengan dosa besar!
3. Sebutkan manfaat atau hikmah menghindari dosa besar!
4. Sebutkan ciri-ciri dosa besar!
5. Sebutkan contoh perbuatan yang termasuk dosa besar!



## KUNCI JAWABAN SOAL PRE TEST

### AKIDAH AKHLAK

#### A. Pilihan Ganda

1. d. belum meminta maaf kepada orangtua
2. c. Kesombongan
3. b. Bayar denda kepada MUI
4. e. Mengurangi bermain ke tempat maksiat
5. e. memina maaf kepada orang yang disakiti.
6. b. mencuri
7. c. Zina
8. e. Soda
9. a. Kehidupan masyarakat terbebas dari laknat Allah
10. a. Syirik
11. c. Wajib
12. a. Tidak serius dalam bertobat
13. b. bertobat
14. c. mazmunah
15. b. peluang Pengampunan
16. c. dibunuh, kemudin disalibkan (dijemur).
17. d. penjara atau denda ringan
18. d. memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
19. d. Ular tangga
20. a. Gasab

#### B. Isian

1. Dosa yang dalam dalil disebut dengan hukuman (ancaman) khusus di dunia atau di akhirat.
2. -syirik  
-meninggalkan sholat  
-zina  
-Durhaka kepada orang tua  
-Minum minuman keras
3. Selalu mendekatkan diri kepada Allah dan senantiasa menyadari akibat dan dampak apabila melakukan dosa besar.
4. Tidak mengesakan Allah SWT. Merasa putus asa mendapat rahmat dari Allah SWT. dan Merasa hidupnya tenang dan aman tanpa adanya ancaman dari Allah SWT.
5. Allah memasukkannya ke dalam surga, Allah menghapus kesalahan-kesalahan (dosa-dosa kecil)

**KUNCI JAWABAN SOAL POST TEST**  
**AKIDAH AKHLAK**

**A. Pilihan Ganda**

1. e. mengurangi bermain ketempat maksiat.
2. e. memina maaf kepada orang yang disakiti
3. b. mencuri
4. c. zina
5. e. soda
6. a. kehidupan masyarakat terbebas dari laknat Allah.
7. a. syirik
8. c. wajib
9. a. tidak serius dalam bertobat
10. b. Bertobat
11. c. Madzmumah
12. b. peluang pengampunan
13. b. dibunuh, kemudin disalibkan (dijemur).
14. d. penjara atau denda ringan
15. d. memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
16. d. ular tangga
17. d. memberi hukuman yang setimpal dengan yang pernah dilakukannya
18. c. belum meminta maaf kepada orangtua
19. a. Kerambungan

**B. Isian**

1. Selalu mendekatkan diri kepada Allah dan senantiasa menyadari akibat dan dampak apabila melakukan dosa besar.
2. Dosa yang dalam dalil disebut dengan hukuman (ancaman) khusus di dunia atau di akhirat.
3. Allah memasukkannya ke dalam surga, Allah menghapus kesalahan-kesalahan (dosa-dosa kecil) kita dan hati menjadi tenang.
4. Tidak mengesakan Allah SWT. Merasa putus asa mendapat rahmat dari Allah SWT. dan Merasa hidupnya tenang dan aman tanpa adanya ancaman dari Allah SWT.
5. -syirik  
-meninggalkan sholat  
-zina  
-Durhaka kepada orang tua  
-Minum minuman keras

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : *Revan Ananda*
- b. Umur : *16*
- c. Jenis Kelamin : *Laki-laki*
- d. Profesi : *Diswa*



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq		X			
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital					✓
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital					✓
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq					✓
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital					✓

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai referensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untuk keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : M. NIZZO ABUNG
- b. Umur : 17
- c. Jenis Kelamin : ~~AK~~ LAKSANG
- d. Profesi : PELAJAR

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq		X			
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital					✓
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital					✓
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq					✓
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital					✓



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai referensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untuk keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : ABEL YUNISA
- b. Umur : 17 tahun.
- c. Jenis Kelamin : Perempuan.
- d. Profesi : ~~Siswa~~ Siswi

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq		✓			
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital				✓	
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital					✓
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq					✓
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital					✓



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : MAHESA ADITYA RAMANDA
- b. Umur : 17
- c. Jenis Kelamin : Lelaki
- d. Profesi : Pelajar

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq		X			
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital					✓
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital					✓
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq					✓
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital					✓

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai referensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untuk keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : Ananda Prameswari
- b. Umur : 17 tahun
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Profesi : Siswa



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq			✓		
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital			✓		
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital			✓		
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital			✓		
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq			✓		
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital			✓		

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : *INDRI PETVIANA*
- b. Umur : *17*
- c. Jenis Kelamin : *Perempuan*
- d. Profesi : *siswi*

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital			✓		
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital			✓		
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital			✓		
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq			✓		
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital			✓		



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : Roikhatul jannah
- b. Umur : 17
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Profesi : siswa

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq					✓
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital				✓	
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital			✓		
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital				✓	
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq			✓		
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital				✓	



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : FITRIA Rohmabul adawiyah
- b. Umur : 16 tahun
- c. Jenis Kelamin : Perempuan

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq		✓			
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital					✓
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital					✓
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital					✓
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq					✓
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital				✓	

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai refrensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untukm keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : ELFIRA JEMITA PRIHATANTI
- b. Umur : 17
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Profesi : siswi



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq			✓		
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital			✓		
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital			✓		
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital			✓		
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq			✓		
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital			✓		
10	Saya pribadi tertarik dalam pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital					

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**A. Petunjuk Pengisian Angket**

- Angket ini merupakan instrument yang digunakan dalam penelitian untuk mendapatkan data sebagai referensi
- Penulis mengharapkan anda dapat mengisi dan memberikan jawaban atas angket dengan sejujur-jujurnya dan se objektif mungkin, sesuai keadaan yang sebenarnya, jawaban atas angket akan dijamin kerahasiaannya dan tidak mempunyai konsekuensi apapun terhadap diri pribadi anda, melainkan diperlukan semata-mata untuk keperluan studi.
- Anda diminta untuk memberikan tanggapan ceklis pada salah satu kolom yang tersedia, dan pilih sesuai dengan keadaan seadanya.

**B. Ada lima alternatif jawaban, yaitu:**

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat setuju = SS	5
Setuju = S	4
Kurang Setuju = KS	3
Tidak Setuju = TS	2
Sangat Tidak Setuju = STS	1

**C. Karakteristik Responden**

- a. Nama : Anggun Merita Putri
- b. Umur : 17 thn
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Profesi : Siswi

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

No	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
1	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
2	Saya tidak mudah bosan dengan pembelajaran aqidah akhlaq menggunakan digital				✓	
3	Guru memanfaatkan media dalam pembelajaran aqidah akhlaq				✓	
4	Guru tidak memiliki inovasi dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓
5	Guru tidak membosankan ketika mengajar aqidah akhlaq dengan bahan ajar digital				✓	
6	Saya mudah memahami materi aqidah akhlaq menggunakan digital			✓		
7	Ketika pembelajaran berlangsung, saya tidak mudah bosan dengan materi aqidah akhlaq dengan menggunakan bahan ajar digital				✓	
8	Guru memanfaatkan media digital dalam menyampaikan materi aqidah akhlaq			✓		
9	Saya termotivasi dengan cara mengajar guru terhadap materi aqidah akhlaq yang menggunakan bahan ajar digital			✓		
10	Saya seringkali mengantuk dalam pembelajaran aqidah akhlaq					✓



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemernarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).				✓	
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.				✓	
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.			✓		
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.			✓		
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF			✓		
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet			✓		

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemenarikan Produk

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).				✓	
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.				✓	
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.					✓
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.				✓	
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF			✓		
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet			✓		

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemenarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).				✓	
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.					✓
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.		✓			
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.					✓
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF					✓
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet					✓

**Komentar/atau**

**Saran:**.....

.....

.....

.....

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemerarikan Produk

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone					✓
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).				✓	
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.				✓	
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.				✓	
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.				✓	
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF			✓		
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet				✓	

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemernarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone</li> <li>➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).</li> <li>➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.</li> <li>➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.</li> <li>➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.</li> <li>➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF</li> <li>➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet</li> </ul>				✓	✓

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemernarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).				✓	
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.			✓		
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.				✓	
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.			✓		
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF			✓		
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet			✓		

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemernarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).					✓
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.					✓
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.		✓			
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.				✓	
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF					✓
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet					✓

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemenarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
<b>Materi</b>	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).					✓
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.					✓
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.		✓			
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.					✓
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF					✓
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet					✓

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....



**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

**Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemernarikan Produk**

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Materi	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone				✓	
	➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).					✓
	➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.					✓
	➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.		✓			
	➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.					✓
	➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF					✓
	➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet					✓

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....

**ALAT PENGUMPUL DATA (APD)**  
**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING***  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAQ MADRASAH ALIYAH**  
**NURUL 'ULUM KOTA GAJAH**

Lembar Angket Siswa sebagai Responden Kemenarikan Produk

Aspek	Pernyataan	STS	TS	KS	S	SS
Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> dapat diakses melalui smartphone</li> <li>➤ Penyajian materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Kompetensi Dasar (KI).</li> <li>➤ Pemanfaatan bahan ajar digital berbasis <i>project based learning</i> mampu meningkatkan semangat belajar.</li> <li>➤ Memberikan kemudahan siswa dalam memahami materi. Melalui smartphone.</li> <li>➤ Tugas dan soal yang disajikan dapat meningkatkan kemampuan berfikir.</li> <li>➤ Penyajian materi dalam bahan ajar digital berbentuk PDF</li> <li>➤ Bahan ajar digital berbasis <i>Project Based Learning</i> diakses dengan jaringan internet</li> </ul>				✓	
					✓	
						✓
					✓	
						✓
					✓	
						✓
					✓	

**Komentar/atau**

**Saran:**.....  
 .....  
 .....  
 .....

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Afifuddin Ahmad Robbani, lahir di Kota Gajah pada tanggal 28 Juni 1998, anak kedua dari tiga bersaudara pasangan bapak Dede Wahyudin dan Ibu Elya Solihatin. Peneliti menyelesaikan pendidikan formalnya di SDN 02 Buyut Ilir Kec. Gunung Sugih Kab. Lampung Tengah lulus pada tahun 2009/2010 lalu melanjutkan di MTs Nurul Ulum Kauman Kec. Kota Gajah Kab. Lampung Tengah dan lulus pada tahun 2012/2013. Kemudian ke jenjang sekolah menengah atas di SMA Darusy Syafa'ah Kec. Kota Gajah Kab. Lampung Tengah dan lulus pada tahun 2015/2016 peneliti diterima menjadi mahasiswa di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2016 dan lulus pada tahun 2021. Kemudian peneliti melanjutkan ke jenjang Pascasarjana di IAIN Metro pada tahun 2021 sampai dengan sekarang.